

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2013
62
ジュウニカウ
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『Lightroom』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报11月视频
「RWBY」第一季+预告片
M3-32同人音乐精选
「新罗罗娜的工作室」OST
「进击的巨人」OST2
「闪之轨迹」OST
3 进击的巨人 利威尔兵长全身纸模
2 中国原创同人海报x2 『斩服少女』海报x1 『少女与战车』海报x1
1 蓝白条纹胖次主题 触摸屏手套
撕破黑夜绘制童话
美产日式动画『RWBY』
走近幻想乡的八卦记者
在风中追寻射命丸文的足迹
周游长野县、奈良县、岛根县追寻麻将少女的足迹
『天才麻将少女』系列圣地巡礼总力特辑
『KILLER QUEEN』系列最新作解读
从Code Revise到Rebellion的抗争轨迹
回顾那些陪伴我们青春的经典
『钻石王牌』与棒球动画大盘点
重磅V家画师与『罪恶王冠』
redjuice，32岁开始的名画师之路·后篇
意志与希望的欧洲王道物语
叶子社年度大作『花冠之泪 2：霸王的末裔』



二次元狂热编辑部倾力打造『进击的巨人』完全解析本
进击调查团
attack on titan
光盘定价:49.8元
已上市!
4GB DVD光
『进击的巨人』高清全
173个谜团逐一解析
城镇中的德味建筑物　教团的权力
绝对王权上的墙壁内政治体系
各兵团的作用与矛盾
三堵墙的由来　墙内的巨人
"尤弥尔"一词的隐藏含义
巨人的诞生之谜　巨人的生态考察
统一的语言文字　发达的工业与落后的科技
从山沟里闯出的大巨人，谏山创大进击
Revo与他的Linked Horizon
泽野弘之与『进击的巨人』的强强联手
『进击的巨人』倒影中的北欧神话与日式ACG文化传承
解读:从有意识和无意识到村上春树的"高墙"和"卵
艾伦·利威尔·三笠
调查兵团浴巾
ATTACK ON TITA

二次元狂热

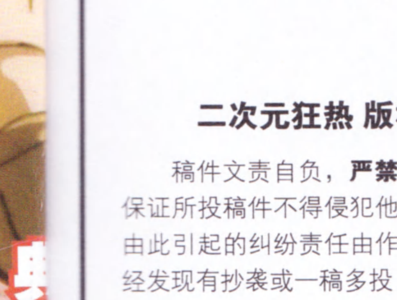
2013 年 ジュウニガツ / 62



本期封面作者：TID
本期封底作者：TID

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”



征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



sina 新浪动漫

首席网络合作媒体

合作同人社团

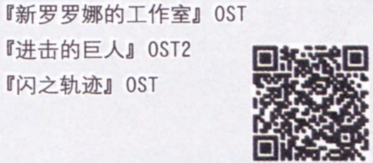






Contents 2013

光盘目录





安卓客户端　苹果客户端

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



寒冬已到…………（真的）因为编辑部的妹子们身上裹的衣服越来越厚啦。但不知为什么白石少年反而越穿越少，还直叫天热……真不愧是东北人（不对。

说到最近，编辑部众人最热衷的事除了商量每天吃什么午饭之外，还增加了一件：每周二和周三中午凑在一起……看『灌篮高手』的 HD 重制（由于编辑部目前没有功放设备，多亏小黑的高端耳机我们才能都听到声音）。不愧是陪伴大家走过了童年的作品，在吃午饭问题上各执己见的童靴们，行动竟然如此一致。当然，大家凑在一起边看边吐槽也就有不同的乐趣，河蟹子也对勇于大声说出“小三就是我的初恋”的美编妹子刮目相看。各位骚年们，你们现在还敢承认自己的初恋吗？（现充请死开～





63 期封面 作者：Rifsom 出自『刻痕』
63 期封底 绯色永恒－『决死之梦－复苏之风』－亚音

编辑部“大友”的桌角

[本期开奖时间]



由整天只吃炒饭的小黑抽到的本期中奖读者是 北京 的 贾甲 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱（Jediliao@Gmail.com），并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（奖品为『万能鉴定士 Q 的事件薄』轻小说第一卷的官方中文版）

下一期奖品是椎名优官方正版画集『Garnet』（奖品由天闻角川提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

新建文件夹 性别：男 成都

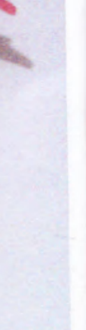
好喜欢多魔老师的动画分析文章啊，每次能看到优秀动画的深度解析实在是太高兴了～对我等动画宅来说在了解了这些知识后看动画的乐趣也增加了很多。希望 2DM 能提供更多这样的精彩内容，多魔老师万岁！

：有这样热情的粉丝，相信多魔大大的在天之灵也会得到慰藉吧（多魔：我还活着喂！）……不用说，这类文章也是 2DM 一直注重的内容，让大家了解更多的 ACG 知识，能够更多地欣赏二次元的美好之处是我们不断努力的目标。

Rainbow Crash 性别：男 上海

从编辑的微博上发现白石少年竟然是一位喜欢 Q 娃的大友！话说小的前阵子刚刚掉了彩虹小马的坑，实在是好看到爆啊根本停不下来！没想到幼女片会这么好看！

：这位同学你才知道啊，我跟你说，白石少年他——丶（≧ Д ≦）ノ（一把被白石抢过键盘）很高兴又有同学掉幼女动画坑了，但实际上由于日美动画观念的差异，大友和被称为“Brony”的小马迷还是有区别的，小马迷可以说没有什么门槛，更接近非宅向的作品，而喜欢 Q 娃的大友多数是重度宅，或许还是萝莉 / 幼女控。当然在下两者都很喜欢，前几个月为了麦当劳的小马玩具还曾连续三天吃六顿开心乐园餐……（Balabala 三千字）总之，它们都是很好看的动画哦，要不要来和叔叔一起看（被河蟹子拍飞）



[微博选登]

@纱月 Satsuki：2dm 一贯很给力 [good]~ 啥时候再出个丸户和 WA2 专题～

河蟹子：低调的广告时间，想看 WA2 的内容，请移步 61.5 期 GALGAME 特刊版哦……咳，数数本刊至今为止 WA 系列有过多少次专题了。再出 WA2 专题，咱们就要变成白学专门志了。（当然也不排除有奇迹发生，看看咱们的冬马党够不够努力吧……）

@魔法师的黑猫：把办公桌上一堆二次元狂热和萌氏防务和电击萌王之类的书移动了一下地方，成功地挡住了坐在我 4 点钟方向的老板的视线！

河蟹子：想不到我们的书还能起到这样的战略作用，不简单。不过在办公室摆这些没问题吗？顺便，4 点钟方向这有点危险啊，真的能挡？（槽点好多……

@更新姬的胸放键盘…：二次元狂热难产半个月终于拿到手，晚自习看到上面吐槽说担心编辑部被 [59 式多功能卫星歼击车] 夷平了，差点笑抽，谁来画一张卫星歼击车 233

河蟹子：你知道二次元狂热有多努力吗？（被拖走

@傻柚子补习摄影中：越来越觉得二次元狂热应该改名叫二次元考证，都是一些考据党的文章，说好的情报生活志呢！

河蟹子：二次元考证……好像是本好书，听起来有种看完就能考学位证、驾驶证、导游证、司法证、结婚证、医师证等等证件（喂好像有奇怪的东西混在里面）。咳，同学是说撸不动了吗？那看看咱们这期棒球专题合不合胃口……






你们猜猜这又是谁的桌子？～♡

Real Onion News in 3D World 蛋疼囧新闻



文 / 东方神奈控　责 /JEDI

>>舰娘热潮正当时 坑钱周边大波来

如今的舰娘正当热潮之时，除了让运营方赚了个够之外还带动了大量玩具周边制品的制造。除了以前那些诸如徽章抱枕粘土手办之类的周边外，最近还有内藏舰娘大破图的“治愈型”领带、“真实比例”立体绅士用鼠标垫、缎带型贴纸、舰娘大破图制定PC键盘、舰娘角色主题鼠标、大破刺绣手帕等坑钱物，俨然一副要掏光玩家钱包的姿态。望着满街的大破福利图，不知正在掏钱的你是否心甘情愿呢?







▲製品イメージ



▲元イラスト

>>巨人进击一波三折 真人电影确定时间

自去年就开始公开的『进击的巨人』真人版电影传来了新消息，电影将于2014年初夏开拍，预定2015年上映。这部真人版电影自2012年公开消息后一波三折，起初宣布由日本当红导演中岛哲也执导，预定2013年秋上映，随后又宣布延期至2014年，而中岛哲也导演也因意见不合退出了制作。如今的最新消息确定导演人选为樋口真嗣，剧本为渡边雄介和与作者谏山创关系良好的电影评论家钉山智浩，这次所定下的时间应该不会再跳了。

樋口真嗣曾参与制作过『蓝宝石之谜』『飞跃巅峰』『新世纪福音战士』等作品，经典灾难电影『日本沉没』即出自他之手，可谓在动画和真人电影上皆有深厚经验，希望他这次能为观众带来一部优秀的作品。



>>与初音同游幻想世界 “TRANS CITY FEAT. HATSUNE MIKU”

自13年11月15日至14年1月15日，在日本大分县别府市会举办“TRANS CITY FEAT. HATSUNE MIKU”活动。这是以“虚拟与现实的交错”为主题所举办的“TRANS CITY”与MIKU的合作活动。在活动期内，将在会场360度全周大型荧幕上放映初音的音乐映像，第一期为“Sky Light Theatre feat. 初音未来”。在会场内还会有以介绍初音为主要内容的展示区和合作限定周边贩卖场。在活动期间，以初音为内容的痛巴士会在福冈和别府之间以及别府市内运行。在新年有出游日本计划的读者不妨去看看。





G 社新品手办系列 可揉胸作品登场



著名手办公司给力芬（GRIFFON）推出了“Super figure”系列的第一弹作品——来自『Vividred Operation』中的天才巨乳少女四宫向日葵比基尼着装版。这款作品的比例为 1：2.5，高度达到了近 60cm，最值得一提的是这款作品的限定版的胸部部分是用软材质制作的。这也是继希有马屋的超看护妇之后又一次使用部分软材质的作品。虽然一般来说对于这种玩意的评论都是“日本人真变态”、“11 区天赋树又点歪了”之类，不过笔者只是想说，这种给绅士买来 prpr 的玩意，最少要把脸做好啊……GRIFFON 不要又成为给力崩就好。



世界级的问卷调查　你最想和谁约会

Tokyo Otaku Mode 在 10 月中旬进行了为期 5 天的短期人气问卷调查，调查的对象面向全世界的用户，而问卷的内容只有一个问题“你最想和哪个角色约会？”其中夺魁的则是来自『刀剑神域』的劳模亚丝娜和『进击的巨人』的兵长利威尔。

在短短的 5 天内，约有来自世界 100 个国家的 2800 人进行了回答，得到了约 590 名男性角色，400 名女性角色的提名。其中男性答卷者约占 65%，女性约 35%，年龄层中 14–19 岁最高，占一半左右。用户的所在地分布也不算十分集中，其中亚洲占 34%，北美占 29%，其他分布在欧洲和其他地区。男性部门排位第二的是『ONE PIECE』中的妮可·罗宾，第三为『火影忍者』中的日向雏田；而女性部门第二、三位的则是『会长是女仆大人』中的碓冰拓海和『黑执事』中的塞巴斯蒂安·米卡艾利斯。由此可见男性和女性观众的面向作品群的趋向。





GUNPLA EXPO WORLD TOUR JAPAN 2013 热报

“GUNPLA EXPO WORLD TOUR JAPAN 2013”于 11 月 21 日至 24 日在秋叶原 UDX 动漫大楼秋叶原广场召开。展会现场除了展示今后作品和发售限定版模型之外还有高达模型世界大赛作品的审查。借现在热播的『GUNDAM BF』的热潮，本次大赛的主旨就是“百搭”，于是现场出现了诸多奇奇怪怪的作品，参加者也是三教九流，如在『HobbyJAPAN』开设专栏的『日本之形』主演片桐仁……说起来『GUNDAM BF』就是个强力推销钢普拉玩具的作品，看来万代今年又能大赚一笔了。







『向山进发』二期发表　登顶纪念大会召开

12 月 1 日，在崎玉县饭能市市民会馆大厅召开了『向山进发』的粉丝见面会“登顶纪念会！饭能市市民会馆在哪！？”活动分日场和夜场两部分，不过无论是哪场都人满为患，现场早早就排起长队等待入场。周边商品也被到场的狂热粉丝们抢购一空。

到达现场的嘉宾有主角们的 CV 井口裕香、阿澄佳奈、日笠阳子、小仓唯和作为主持的鸣海杏子，会场现场进行了料理知识介绍和登山道具说明以及现场配音等活动，在活动的最后，官方发表了『向山进发』将要进行第二期的上映决定。第二期动画抛弃了原本的 5 分钟泡面风格，加长至一集 15 分钟，播放时间为半年番，在年底的 C85 时还将进行周边商品的再次贩卖。▲







NitroPlus吉祥物动画化！SONIANI

■文 / windchaos
■责编 / 如月千华、Jedi ■美编 / 迷梦

SONIANI

Staff:
原作：超级索尼子（Nitro+）
原作人物设定：津路参汰（Nitro+）
监督：川村贤一
脚本：黑田洋介
人物设定：田村正文
音乐：坂部刚
音响监督：虾名恭范
动画制作：WHITE FOX

Cast:
超级索尼子：超级索尼子
富士见铃：后藤麻衣
綿抜フウリ：尾崎真实
北村经纪人：竹内良太
オウカ：金元寿子
索尼子的奶奶：井上喜久子

Nitro+的虚拟偶像代言人“超级索尼子”终于动画化了！大胸（B90）、紫色长发、头戴耳机，超级索尼子的形象相信各位一定不陌生。超级索尼子自从作为N+的虚拟形象代言人问世以来，其波涛汹涌相信萌倒了一批宅男，反而作为追求音乐梦想的少女这一面反而很少被人提及。2014年1月超级索尼子终于迎来的动画化，终于能看索尼子胸部乳摇的效果了！

动画的标题定位『SONIANI』与2011年11月N+在PC平台发售的恋爱游戏『SONICOMI』遥相辉映，动画制作交由曾负责过『命运石之门』以及『军火女王』的WHITE FOX，而脚本竟是黑田洋介实在让人没想到，懂得男人浪漫的黑田洋介是否也能把大胸少女玩乐队的生活篇拍的好看姑且打一个问号。



超级索尼子除了作为N+的虚拟形象代言人之外，也是少女组合“第一宇宙速度”的吉他&主唱，并以“第一宇宙速度”的名义发售音乐CD。在这次的动画中的ED就是由第一宇宙速度来演唱，同时乐队中负责贝斯和鼓的两位成员也会在动画中悉数登场。

相信此次『SONIANI』的动画化只是N+的第一步，超级索尼子相关的PS3动画也已经在开发当中，动画化后可以预见的是更多第一宇宙速度的CD发售以及各种索尼子的周边人形席卷而来。说白了动画其实就是一部为了卖各类衍生品的宣传片，但相信只要有索尼子的人气在那，只要动画别拍的太闷太无脑届时会冒出不少索尼子的脑残粉来布教。

兄妹爱的极致！？pupa

pupa

Staff:
原作：茂木清香
监督：望月智充
人物设定：藤井まき
动画制作：Studio DEEN

Cast:
长谷川现：岛崎信长
长谷川梦：木户衣吹
玛利亚：鸣海杏子
鬼岛四郎：游佐浩二

原定于10月动画化的恐怖动画『pupa』在经历了一个季度的跳票之后终于确定了在1月播放，不过跳票过后的动画版不但被砍到了只剩8话，而且还变成了泡面番。相信看过原作的读者都能猜到本作被和谐的理由，原作不但血腥、暴力，最重要的还是存在伦理问题。有人吃人场面的动画怎么可能堂堂正正的播出，以上这些都是『pupa』最大的看点，同时也是『pupa』被和谐成8话泡面番的原因。

『pupa』的故事讲述了一对兄妹被名为“pupa”的病毒感染后成为的怪物，从此有了吃人嗜好的妹妹只能靠吃有再生能力的哥哥的肉为生的故事。乍听之下有种妹控版『沙耶之歌』的感觉，也难怪动画要被规制了。

动画版的监督是大名鼎鼎的老牌监督望月智充，『听到涛声』等经典无需赘言。而动画制作的Studio DEEN曾负责过『Fate/Stay Night』、『寒蝉鸣泣之时』等经典作品，这个阵容用来拍泡面番实在是觉得小题大做了。从目前官网公布的两段PV来看，动画版对于原作意境的还原度还是相当高的。一遍遍听着妹妹喊着“欧尼酱”一边看着人偶以及这个世界逐渐崩坏。相信看到这里已经勾起不少猎奇以及重口味爱好者的好奇心了。漫画版也将于近日完结，有特殊爱好口味的观众千万不要错过。



渡边信一郎时髦爆表 Space☆Dandy

Space☆Dandy

Staff:
总监督：渡边信一郎
监督：夏目真悟
脚本：上野貴美子、信本敬子、佐藤大、大河内一楼
角色设定：伊藤嘉之
机械设定：ロマン・トマ
动画制作：Bones

Dandy：诹访部顺一
Meow：吉野裕行
QT：佐武宇绮（9nine）
Narration：矢岛正明

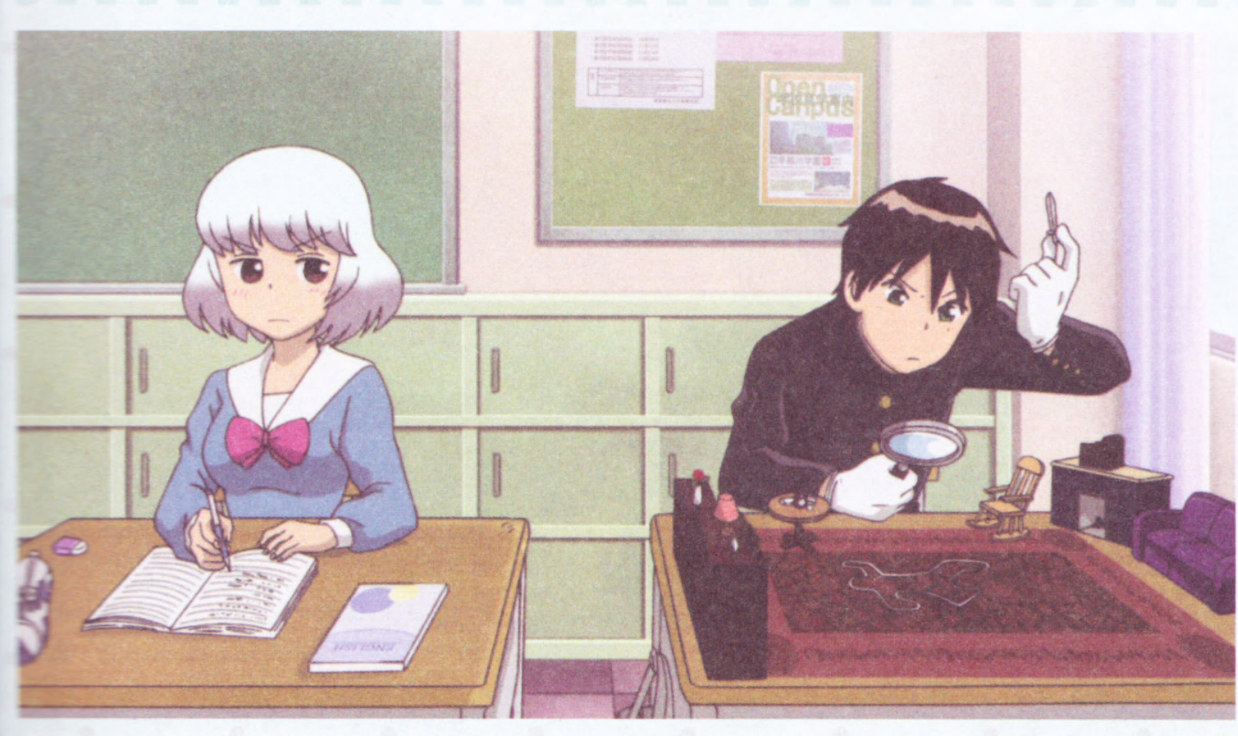


渡边信一郎回来了！而且这次是带着他那时髦度爆表的新作『Space☆Dandy』，dandy在英语中有花花公子的含义不知道会不会有人把这部新作的标题翻译成“银河美中年”呢？从官网的故事介绍来看本作讲述了一个中年的宇宙猎人的工作，所谓宇宙猎人，简单说就是通过发现新的宇宙人，只要被认定为新品种之后就可以获得报酬，谁发现的早就是谁的胜利。

怎么听上去和赏金猎人差不多，而且宇宙的设定又容易让人联想起渡边信一郎最经典的作品『星际牛仔Cowboy Bebop』，自然让人对此次渡边的新作愈加期待。每话出现一个新品种宇宙人的设定颇有硬科幻的成分也十分值得期待。同样让人值得期待的是菅野洋子的加入，这也是在『坂道上的阿波罗』之后两人的再度合作。宇宙、渡边、菅野、骨头社，怎么越看越联想到『星际牛仔Cowboy Bebop』了。

作为骨头社15周年的纪念作品，本作将会在1月于全球同步上映。作为TV动画能做到全球同步上映已属不易，而这次在北美地区同步上映的版本还是英文配音版！从中也能看出渡边信一郎在北美地区的影响力和号召力，从『Space☆Dandy』的人设来看，听英文版的配音或许别有一番乐趣。

目前海外放送北美的版权由门户动漫网站CartoonNetwork担任网络放送；而亚洲地区则将在Animax Asia网站上进行放送，同时新加坡方面的ODEX也将参与新作的宣传，中国大陆的话猜猜到时候是哪家视频站会买下版权。相信只要看过『星际牛仔Cowboy Bebop』的观众，今年1月一定不会错过渡边信一郎的这部新作。



香菜粉不可错过！上课小动作

上课小动作

Staff:
原作：森繁拓真
监督：ムトウユージ
人物设定：大武正枝
动画制作：Shin-Ei Animation

Cast:
关俊成：下野紘
横井留美：花泽香菜

『上课小动作』是由森繁拓真同名漫画改编的动画，漫画单行本前4卷到目前为止销量累计突破160万册，并获得了全日本书店店员所选的推荐漫画2012”第4位。『上课小动作』的故事讲述了坐在最后排靠窗位置的关君，在上课中尽情享受小动作，时而骨牌时而围棋，甚至上课时与猫嬉戏的故事。故事中关君的行为看上去让人联想起近期另一部校园题材的人气漫画『我叫坂本我最屌』。

『上课小动作』最大的看点无疑是下野紘与花泽香菜搭档的声优阵容，“兵库北”与下野紘配音时候颜艺的剧照已经广为流传，甚至有粉丝闲得蛋疼考据出了花泽香菜在配音时穿的毛衣的款式与价格。作为花泽香菜的粉丝的话『上课小动作』是一部必看的作品，因为全程几乎只有香菜一个人在说话。而原作漫画连载至今，我们的主角关同学只出现过一句台词，更多的时候是脑内对自己小动作的补完，到底下野紘将如何演绎关同学也是一大看点。另外，本作的OP也由花泽香菜来演唱，而作品的插入曲则是请来了大名鼎鼎的水木一郎。▲

假戏果然真做？！Aloct十周年作品

Clover Day's

■文/如月千华 ■责编/东方神奈控 ■美编/迷梦

INFO

游戏名：Clover Day's
厂商：ALOCT
原画：仁村有志、ちこたむ、あおなまさお、鳴海ゆう
剧本：宮蔵、保住圭、瀬尾順、空下元
音乐：Manack , MANYO(Little Wing)
歌手：真理絵 (marie)
发售日：今冬预定

STORY

那是隐藏在内心的思念。那是永远的誓言。
那是诚心的愿望。那是挥之不去的悔意。
那是，幼年的约定——

故事的主人公优人从小被双亲舍弃，在英国一所的孤儿院长大。十年前，得知自己被日本的贸易商人鹰仓义臣收养之后，他来到了日本。

初来乍到的他，连日语都说不流畅，生活上有很多不便和障碍，他的义妹——双胞胎姐妹杏铃和杏璃是支撑着他生活的动力。除此之外，在新鲜的学校生活中，他还结识了两位少女——率直温柔的燕和要强倔强的泉。

还未曾尝过恋爱滋味的少年少女们就这样在一起欢笑一起流泪，孕育着彼此的羁绊。就这样，十年的时光过去了。伴随城市风景的变化，优人等人也逐渐成长。

——但也有东西并没有因时间的流逝而褪色。

“你还记得……那一天的约定吗？”

10年前移居到国外的青梅竹马、另一对双胞胎少女、碧瑠和光，随着她们重新回到这座城市，曾经的停止的思念重新转动了起来……



CHARACTER



鹰仓 杏铃
Takakura Auzu

优人的义妹，杏璃的双胞胎姐姐。英国人与日本人的混血儿，拥有一头靓丽的金色长发。性格开朗，感情丰富，是个很容易交往的少女。受到哥哥优人的影响经常参与劳动志愿者活动。对于“大人的事”毫无免疫力，周围一提到相关话题她就会面红耳赤。她虽然很仰慕作为“哥哥”的优人，但内心的感情却并没有那么简单……



鹰仓 杏璃
Takakura Annri

优人的另一个妹妹，鹰仓姐妹中的妹妹。虽然同样是日英混血，但杏璃却更多体现出了日本人的特征，深色长发便是与姐姐最大的不同。性格冷静沉着，做事认真，成绩优异，但对待他人态度不好，总是逞强装大人，总的来说内在依旧是个孩子。把哥哥优人当做异性看待，但却总是忍不住做出冷冰冰的态度，而且又爱吃醋，是个让“哥哥”操心的妹妹。

龙胆 燕
Rindo Tsubame

所属戏剧部的少女，有一个名叫虎吉的双胞胎哥哥。与优人从小在学校就一直被分到同一个班级。很会照顾人，笑容质朴温柔，再加上身材不错，在学校里被当做偶像一般追捧。总的来说是一个万能型的美少女，上得厅堂下得厨房，不过她因为性格比较胆小而总是缺乏信心，不管戏剧演出还是“恋爱”方面都没办法做到全力以赴。





加贺美 碧瑠
Kagami Hekiru

比优人小一岁的青梅竹马的少女。是光的双胞胎姐姐。拥有一双如宝石般魅力的双瞳，是年纪轻轻就在世界范围内小有名气的天才画家，常常以悠然自得的语气为周围带来一种奇妙的气氛。和妹妹一样头上戴着一个四叶草形状的发饰。

她为了实现幼年的那个“约定”，回到了阔别十年的之久的日本，其目的……是优人的贞操！？



结桥 泉
Yuibashi Izumi

燕的好友，身在一个单亲家庭，与母亲两人相依为命，为了生活而从小就开始忙碌与打工。外表看起来很可爱，但实际上很残念。

性格很别扭，平时总是吵吵嚷嚷，好强又不率直。总的来说就是一个废柴，一变得弱势就喜欢抱人大腿。与优人一同长大，自称是优人的竞争对手，对他态度也不好，不过在旁人看来她很明显对优人痴心一片。

加贺美 光
Kagami hikaru

优人另一个青梅竹马，碧瑠的双胞胎妹妹，与碧瑠是mirror twins（身体特征相互对称）。中性的个性让她在男女生中都很受欢迎，不过实际上她很会打小算盘，攻心计，同时也具备对任何事都能得心应手游刃有余的能力。

其实内心讨厌男生，并且对姐姐碧瑠怀有超越姐妹的感情，因此把优人当做蝼蚁看待，毫不留情面。



COMMENT

该来的总算还是来了！——对Aloct这家公司有所了解的读者，或许都会这么感叹一句吧。和风传奇的名作『月阳炎』的制作团队在10年前，也就是2003年，以新生品牌Aloct的名义发售了『Clover Heart’s』正式出道，10年后的今天，他们再以Clover为题回归原初，这其中意味可想而知。

回顾当年的『Clover Heart’s』，作品通过两对双胞胎交叉的视点，描写了一个少年少女们相互扶持共同成长并最终寻得幸福的故事。虽然作中总共只存在两条主线和两条支线，但整体完成度却相当之高，在玩家中间也获得了极高的评价，Aloct这个品牌的名称也因此被不少玩家牢记。其后数年时光中，Alcot总共发售了包含FANDISC在内的10款作品，这些作品虽然也各有闪光点，却都没有达到『Clover Heart’s』的高度，这也让许多老玩家一再希望厂商能重新将『Clover Heart’s』推上舞台，制作它的续篇。就在2012年的愚人节这天，Aloct竟然在官网放出了“Clover Heart’s 2”的消息，其中还公布了故事背景和人物设定，看起来煞有介事，不过唯独发售日“多写了一个0”才让玩家们明白一切都是骗局。无独有偶，在今年的愚人节，Alcot竟然再次将这款“续作”的假消息搬了出来，而且还追加了几个人物介绍……虽然这假消息还是在愚人节结束的时候被撤下。但这时候有玩家已经开始猜测：这不会是要玩真的吧？——果不其然，在过去接近半年时间之后，Alcot总算将这款名为『Clover Day’s』的深藏不漏的新作放了出来。

本作不管从画面，人设，还是故事背景等各方面都能嗅到一股熟悉又怀旧的气息，而官方也已经说明本作继承了『Clover Heart’s』的世界观。从现在的情报来看，由于主人公不再是双胞胎，所以应该不存在双视点的设定，不过取而代之的是，本作强调“少年期的十年时光会影响本篇的发展”，可见这种能够体现出时间流逝感的过去与未来的联动将是本次的主要看点。

从STAFF来看，人设，剧本和音乐三大重点部分都启用了当年的核心成员，可算让人欣慰。不过在这些年中他们各自都有不同的成长变化——特别是画师仁村现在笔下的人物几乎已经看不出当年的影子了。为了回归原点而重新聚集在一起，再次描写一个关于双胞胎的故事、一个关于寻找幸福的故事，如今的他们还能否重现昔日的光辉还需要我们的检验了。▲

海空のフラグメンツ
Fragment's

©rootnuko

海洋与天空包围下的校园奋斗史
root nuko的色气新作

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/迷梦

INFO

游戏名：海空のフラグメンツ
中文译名：海空的片段
公司：root nuko
原画：アマクラ
剧本：石川宽之
音乐：清水淳一
发售日：未定

STORY

故事的舞台是一个受到四周被海洋环抱的岛屿——七色岛。这里受到美丽的自然风光的眷顾，如今建起了数个渡假村，来此游玩和休假的人络绎不绝。这也便为岛民们带来了大量邂逅的机会。

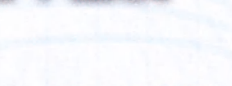
主人公"中上神"在幼年时曾与一个每逢夏天就会与来到岛上的少女定下约定——"将来要在同一所学校上学"。这本来只是小孩子之间的空头支票，会因时间的流逝而逐渐褪色，但即将进入高中的神，却在私立彩京学园的入学简介上，看到了担任着学生会长的当年那个少女的身影，于是他毅然决定进入这所名门学校。

可当他来到学园，地皮还没有踩热，学校突然下达了即将闭校的通知。陷入失落之中的他，为了能够在有限的几个月时间里实现自己幻想的"蔷薇色的学校生活"而展开了奋斗，并且在几经周折之后如愿的加入了美女云集的学生会。

然而在这时，他才知道了这场闭校骚动的真相……



CHARATER



KoudukiHaruka
红月遥

CV：青山ゆかり

学年：三年级　生日：12月24日
身高：160cm　三围：B92/W56H86

学校的学生会长，代表整个学校的存在。有传言称她以前曾是人气童星，总是受到周围的瞩目。是个才色兼备的高材生，学习成绩和体育成绩一直独占鳌头，在学校里是大家憧憬的对象，也是不宜靠近的高山雪莲。她性格严肃认真，有些不懂变通，有时候还会固执己见。虽然拥有高人气却常常不能融入周围，独处的时候较多。不过她本人倒也并不摆架子，对人也不冷淡，只是平等待人。

从设定上看她应该就是主人公约定的对象，为何会来到彩京学园还是个未解之谜。

Nishinomiya Yuuri

西之宫悠里

CV：羽高なる



学年：三年级　生日：8月9日

身高：162cm　三围：B100/W62/H92

担任学生会副会长的少女。性格温柔，对人体贴，平易近人，再加上言行举止又很优雅，在男生里的人气比会长还高。

不过本质上，她是个不拘小节，意外有些粗枝大叶的女孩。对绝大多数事情都能对应自如，很少见她出丑。这样完美的言行让一部分狂热的信奉者称她为“圣人或是天女”。

她出身于岛上的头号名家，但她似乎对从小养育自己的优越环境并不满意。

Kuroki Kisame



黑木树雨

CV：成濑未亚



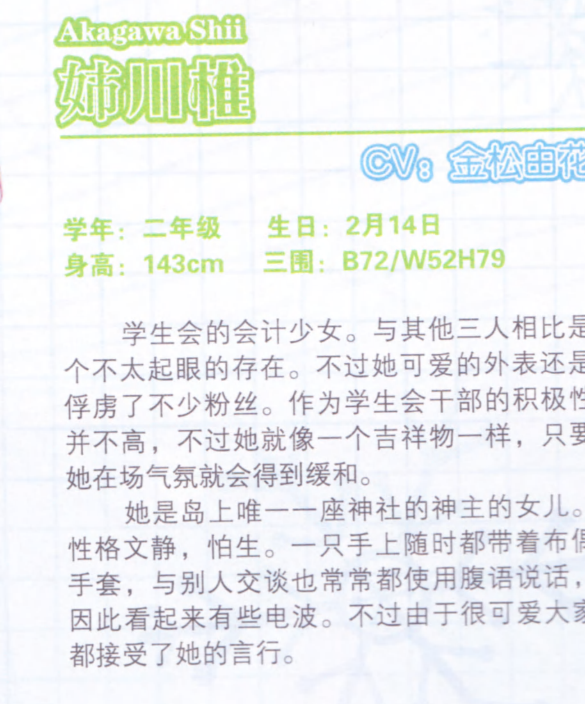
学年：二年级　生日：4月2日

身高：159cm　三围：B86/W57H90

在学生会担任书记一职的少女。与两位高年级的学姐相比她虽然显得不够女孩子气，但凛然的气质和踏实的作风倒是让她获得了不少同性的支持，在学生会里也能显示出十足的存在感。

平时沉默寡言，COOL的形象散发着异彩。讨厌不正当的事，敢于保护弱小，正义感强烈。相反她的内心则拥有意外纤细的一面，而且也不太会推脱。

身为岛上的居民，对故乡怀有深厚的感情。



Akagawa Shii

姉川椎

CV：金松由花

学年：二年级　生日：2月14日

身高：143cm　三围：B72/W52H79

学生会的会计少女。与其他三人相比是个不太起眼的存在。不过她可爱的外表还是俘虏了不少粉丝。作为学生会干部的积极性并不高，不过她就像一个吉祥物一样，只要她在场气氛就会得到缓和。

她是岛上唯一一座神社的神主的女儿。性格文静，怕生。一只手上随时都带着布偶手套，与别人交谈也常常都使用腹语说话，因此看起来有些电波。不过由于很可爱大家都接受了她的言行。

Mutsuki Misora

睦月海空

CV：姫川あいり

学年：一年级　生日：1月18日

身高：151cm　三围：B75/W54H81

刚刚入学的一年级学妹。其靓丽的外表使她很快成为焦点人物，甚至已经被推选为下一届学生会长的头号候选。

大概是接受了良好的教育，对人很有礼貌，但又并不会给人古板的印象，反而感觉很容易亲近。她好奇心旺盛，总是对各种事兴致勃勃，目前正打算加入田径部。

她是从岛外搬来的外来居民，住在学校的宿舍里，与主人公和其青梅竹马“のの”关系很好。

从名字可以看出她就是本作的核心角色，故事中的地位可能比主人公的“梦中情人”还高。





COMMENT

说到Rootnuko这个品牌，首先就得提到其创始人石川宽之。他早年组建过一个叫nuko的同人社团，一共制作了三部作品，而且品质在同人游戏中都可算上乘，而且最有名的是其在2005年的第一部作品『天に高く地に深く』曾邀请到已故著名画师堀部秀郎客串人设。到了2009年，石川宽之卯足干劲成立了Rootnuko，并招揽到了后来最重要的伙伴——在キャラメルBOX打过下手的画师アマクラ，而原本又写又画的石川也因此专心投入了剧本创作……事后证明，他的这一选择无疑是正确的。作为一个新生品牌，在剧本没有绝对优势的情况下，一部作品最能给玩家们留下印象的无疑就是画面，而アマクラ笔下人物那极具重力感的胸部和丰满的肉体无疑为不少巨乳控带来了冲击。如今经过三款作品的磨练，アマクラ的手脚也越放越开，色气度比当初翻了几倍的画风也已成为Rootnuko的重要标志。

说回剧本这边。作为一个由剧本写手出身的石川宽之主导的品牌，Rootnuko起初跟同人阶段相同，是一个重视剧本重视故事的品牌。处女作『id –Rebirth Session–』是一个以无人岛为舞台的悬疑故事，第二作『Worlds and World' s end』则是一个舞台在“无尽的夜晚”与普通世界来回交替的特别作品，两者的故事都拥有十足的特色，并都获得了一定好评。而到了第三作，2012年的『てにおはっ！』，为配合アマクラ那受到好评的色气画风，石川宽之退居二线将更多精力投入到H系统的开发上，将游戏打造成了一部被包装成小清新学园物语的准拔作。没想到这么一搞，作品竟然得到了品牌至今最高的评价，这次成功似乎也就成为了品牌转型的契机。

本次的『海空のフラグメンツ』石川宽之虽然重新坐上了剧本之位，系统介绍里目前也没有出现各种奇怪的play，但从故事背景和人物来看，大概也不会是如前两作那样的重视剧本的作品，而相比之下更接近时下流行的重视萌元素和工口元素的角色GAME——当然，从现在的情报来看，设定的背后也可能隐藏了更多的文章。另外值得注意的是，主人公还有一个很喜欢她却不敢表白的青梅竹马少女“上下のの”，但她似乎并不在攻略女主角之列，不知道这葫芦里到底是在卖什么药。▲

ココロ@ファンクション！ Cocoro@Function!

■文 / 沉睡的冰 ■责编 / 如月千华、白石 ■美编 / 迷梦

名称	ココロ@ファンクション！（心灵特效）
剧本	なたけ、高嶋栄二、八璃
原画	基井あゆむ、ひなたもも、田口まこと（SD 原画）
音乐	ツーファイブ
发售日期	2013 年 10 月 25 日

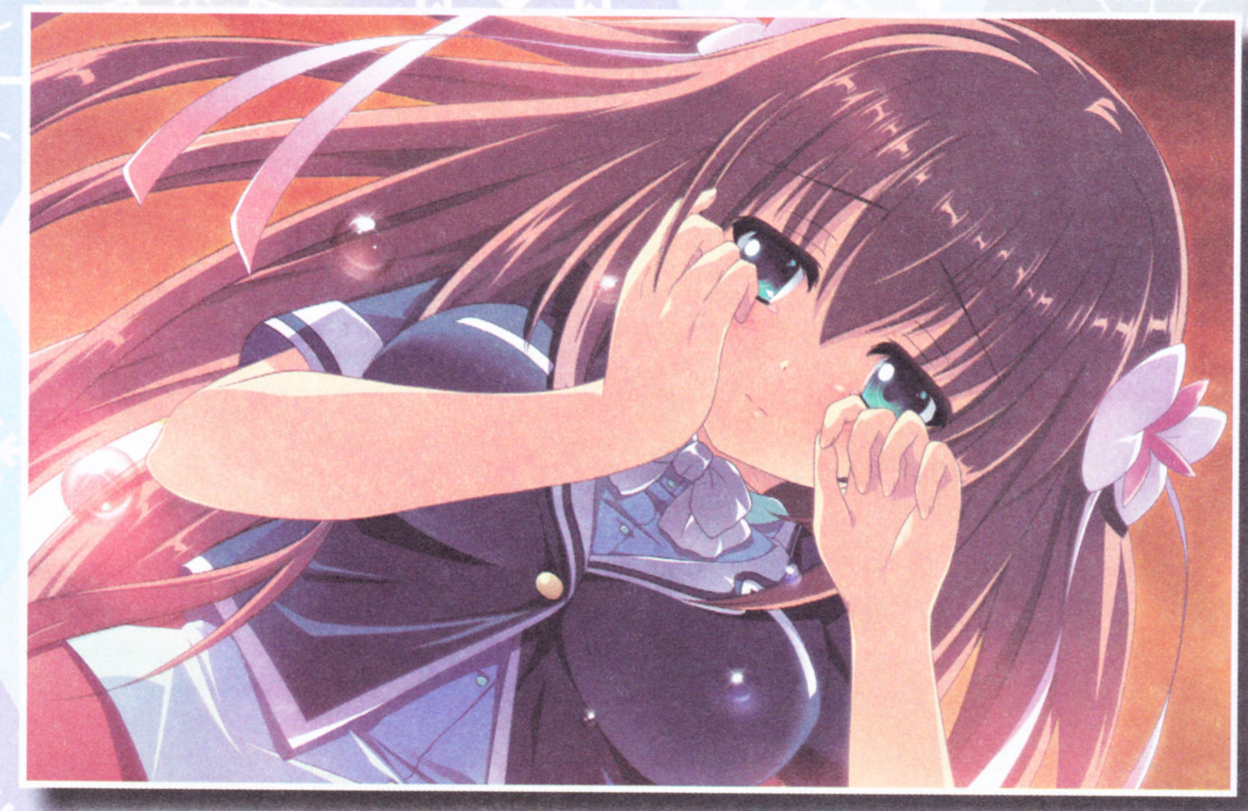
推荐度 7.5

画面	7.5
剧情	7.5
音乐	7.5
体会	7.5
其他	7.5

Story

时间是21世纪即将过半的近未来，世界已经达到了网络技术的全盛期。人们只要拥有多功能通讯卡片“オルガ”，不但可以电话和上网，还有大量的软件APP可以使用，连购物和操作家电都不在话下，甚至连人们的身份证和保险卡等文件都集约在这张小小的卡片之中，可以说人们生活已经与オルガ息息相关。

故事的主人公速水太阳是就读于一所位于使用オルガ的最先端都市的学校，诚进学园的学生。身为学生会会长的他原本在同伴的包围下过着平凡的生活，但突然有一天，包括他在内的一部分学生的オルガ因自动更新而出现的BUG，一种名为“ココロファンクション”的APP被强制安装了进去，而该APP的作用竟然是“让他人听到自己的心声”……







Charaters



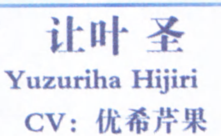


莲之濑 水菜
Hasugase Mina
CV：遥そら

“爱撒娇的转校生”

首先给各位介绍的是本作的“表”女一号，莲之濑水菜。她和男主角速水太阳通过网上SNS认识，然后在现实中见面，继而“阴差阳错”地成为了太阳的同班同学。水菜长相可爱，声音甜美，加上“大得恰到好处”的胸部，堪称正统派美少女。这使得她不仅在自己的班级里，还在其他年级里受人追捧。

不过各位可别被她的表象迷惑了，这女孩虽然根子里是个好孩子，但并不妨碍她在某些场合玩些让人吃不了兜着走的小把戏；以为她单纯好骗的话，终会像太阳那样在某一天惨叫“把我的纯情还回来！”





白草 萌
Sirakusa Mebae
CV：桃也みなみ

“爱捉弄人的双胞胎姐姐”

萌是白草双胞胎姐妹中的姐姐，也是太阳的学妹。萌明明天资聪颖，却成天一副散漫轻佻的态度，在学校里混日子。喜欢捉弄人的她总是拿妹妹伊吹开涮，所以两姐妹的“即兴小品”是校园的一道“风景线”。

让叶 圣
Yuzuriha Hijiri
CV：优希芹果

“好打扮的同班女生”

这个在太阳情绪失落的时候热心相助的女孩是个十足的气氛制造者，当然，也是个十足的直性子。容易接受眼前的一切的圣也容易被事态牵着走，但还好的是她不会深陷其中，而是主动地去作出回应。目前她和太阳关系密切，不过还没到恋人那一步。

圣有着不输于水菜的身材，喜好时尚和化妆品的她总是保持瑞丽的姿容，所以颇受女生追捧。







白草 伊吹
Shirakusa Ibuki
CV：藤咲ウサ

“畏手畏脚的双胞胎妹妹”

伊吹是白草双胞胎姐妹中的妹妹，也是太阳的学妹。伊吹有着小妹妹“应有”的性格：总是躲在姐姐身后，总是想这想那配怕说错话做错事，好钻牛角尖，所以她很羡慕自由奔放的姐姐。

和姐姐一样，伊吹也是个头脑好使的女孩，只是她的胆小怕事妨碍了她的表现。平时喜欢读书，她在靠在她身上熟睡的姐姐めばえ身边聚精会神读书的场景也是校园的一道“风景线”。

速水 朝颜
Hayami Asagao
CV：羽鸟いち

“不争气的尼特族妹妹”

这位一头富有魅力的黑色长发的少女便是太阳的亲妹妹了，同时也是“里”女一号（故事的核心在她的路线里阐述）。因为某些原因，她把自己关在学校女生宿舍的个人房间里不出来，不上课不和同学交流，连亲哥哥都不例外，只是定时通过电话或者邮件要求哥哥给她购买生活用品。

表面上一脸冷艳的朝颜实际上很孩子气，看似随意但很容易被他人的好意感动；虽然喜欢捉弄哥哥但实际上非常依赖哥哥。虽然这个小妹在个人生活上可谓一团糟，但在网络设计和编程方面可是一等一的高手，甚至通过网上贩卖自己编制的智能终端APP（应用软件）来赚外快。太阳的终端的通讯APP“贝尔”就是她的手笔。



贝尔
Bell
CV：羽鸟空

“通讯用APP”（骗你的）



最后一名重要角色并不是人，而是一个拥有AI（人工智能）的APP。版本升级前，她只是一个拥有电子妖精形象的、机械式通报时间、日期、来电/邮件提示、已安排行程等信息的语音APP，但在故事开始后不久她便“版本升级了”……然后变成了左图所示的的样子。

相信有人会惊呼“我的APP哪有那么可爱！”了。没错，升级后的贝尔不再是一个机械式通报信息的语音APP，而是一个拥有高度AI的、和普通人类女孩相差无几的存在。于是太阳就这么“白捡”了一个对自己死心塌地的妹子，但是作为ベル的“生母”的朝颜可笑不出来——这倒不是因为多了一个“竞争对手”，而是因为她对贝尔的“版本升级”一无所知，根本就不是她经手的。因此这个天真烂漫的AI便是这个故事的核心。

Comment

PULLTOP自从公司改组之后表现得都不错。上一作『この大空に、翼をひろげて』（以下简称大空翼）讴歌了一群勇敢挑战天空的少年少女的青春，细腻描写了被天空改变了人生的少年少女的成长经历，从而广受好评。而且PULLTOP还破天荒地为大空翼制作了一个充满福利的FD，这可是该公司创立以来的头一遭……好吧这不是重点。

所以笔者在PULLTOP公布新作企划『ココロ@ファンクション！』（以下简称『ココロ』）时便对这个新作抱有期待。从体验版到正式版几个月的感受下来，给笔者最大的感受就是……好剧本果然还是买少见少。对比『大空翼』，『ココロ』的表现可以说是“小步后退”，虽然不算出乎意料，但也不让人感到惊讶。因为对比大空翼实力不俗的，由七鸟未奏，绀野アスタ，奥田港三人组成剧作组，なたけ、高嶋栄二、八璃这三人组合就显得有点平庸了。不过不管怎么说，『ココロ』还算是交给了读者一份相对满意的答卷。



画面和音乐:
Graphics and music

『ココロ』的原画和前作『大空翼』一样，但因为描写对象从天空降至普通的校园，从滑翔飞行飒爽英姿转为电子世界的光怪陆离，使得画面给读者带来的感官刺激大幅度下降。笔者在大空翼中初会“晨辉”的那种战栗感是不可能在『ココロ』里感受到了。虽然没了激动，但是『ココロ』的原画还是不错的，女主角们的形象都塑造得不错。

至于音乐……笔者只能说，还是因为描写对象的改变，使得『ココロ』的曲风没有『大空翼』那么激昂华丽。算是中规中矩吧。

剧情和角色:
Story and characters

笔者之前总结过，『ココロ』相对『大空翼』是“小步后退”了。不过公平地说，『ココロ』的亮点不少。

首先笔者必须大大赞扬水菜的配音员遥そら的表现。遥姐第一次配GAL角色是在2011年2月25日发售的『With Ribbon』里配女儿日向はるか（不好意思，她不可攻略），然后是在今年1月25日，AUGUST的校园作『大図書館の羊飼い a good librarian like a good shepherd』里大放异彩。她把鈴木佳奈这个细腻敏感、略有心计、易受伤的女孩配得活灵活现，让佳奈在该作人气投票中当之无愧地获得第一名。





但是笔者觉得遥姐在『大図書館の羊飼い』里还是“留了一手”，而这次她在『ココロ』里把留的那一手露出来了——“杨枝甘露”（经典的港式甜品，由西柚、芒果、椰浆制成），这是笔者对她的声音的形象总结：她轻柔而平稳的语调如同杨枝甘露里的芒果细滑而不烂，以及西柚丝的爽口；甜美而附带一点狡黠的话语如同西柚和芒果绝妙的酸甜搭配，让人百听不腻。笔者强烈建议各位亲自到ココロ亲身体验一下，并喜欢上遥姐，喜欢上杨枝甘露。

然后是剧情，虽然弱于『大空翼』，但『ココロ』的总体气氛还不错。『ココロ』并没有像『大空翼』把滑翔机运动作为故事主轴和最终目的那样，把莫名其妙出现在男女主角个人终端之中的、拥有各种稀奇古怪功能的APP，“Cocoro Function”的秘密作为主轴。『ココロ』只是把剧中的各种高科技作为男女主角成长的契机，通过“Cocoro Function”给男女主角们的生活带来的变化和影响，展现他们从中的感悟和进步。正如“Cocoro Function”在使用说明中说的“本APP是新一代互动软件”，被莫名其妙安装上“Cocoro Function”的人——太阳，水菜，圣，白草姐妹，朝颜都在人际交往上有这样那样的问题。他们当中，有的对自己的个性不满从而不敢和别人说话，有的个性太直容易冲到他人，有的总是把心事藏着掖着以面具待人，但是在“Cocoro Function”带来的各种稀奇古怪的功能的影响下，比如把持有人内心的所想播放出去、改变持有人性格、让持有人光学上隐形，从而让他们在想办法化解各种尴尬的同时，也不得不去面对自己个性上的种种问题。可以说，“Cocoro Function”这个小插曲让他们懂得了怎么更好地与人交往，融入人群。特别是朝颜，她的变化最大，“Cocoro Function”事件最终让她大胆地走出了自己构建的牢笼。

总结:
summary

中规中矩的校园成长故事，加上“杨枝甘露”的强力搭配，『ココロ』还是给笔者留下了不错的印象。虽然没法和『大空翼』相提并论，但『ココロ』里让人感到欣慰的少年少女的成长故事，还是值得各位花时间去细品的。▲

宇宙超萌美少女杀手——金色之暗

■提供/E2046 ■责编/白石、Jodi ■美编/迷梦

信息

金色之暗
售价：RMB 792.71
VIP 价：RMB 737.22
产品编号：PF7489
系列：出包王女
高度：21.00 cm
重量：1.50 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/17908
GK 成品版本：
http://www.e2046.com/product/17109

来自漫画『TO LOVE』（出包女王）中的金色暗影（简称小暗），是『To Love Darkness』主线人物之一。外表是个金发黑衣美少女，因拥有能将身上任何器官转换成武器的能力，故被称为“全身凶器”。在很大程度上，小暗无论是服装造型还是性格以及能力，都跟矢吹老师前作『Black Cat』中的小公主 Eve 一致，可说是延续了这种角色风格。

由 Gathering 带来的 1/8 动感造型就是这个外表超萌的美少女杀手，小暗虽然不是『TO LOVE』里的第一女主角，但其集强大的暗杀者身份、无口性格、LOLI 身材等众多萌要素于一身，使她成为了毋庸置疑的漫画中顶尖人气角色。从角色发售的 PF 成品中也可以十分清楚地看到小暗的作品受到注目和追捧要远超菈菈和春菜。

作品整体造型表现出了战斗中的动态，娇小的身体十分轻盈灵动，向前跳跃中突然转身的一瞬间定格，让平时十分淡漠的表情添加了肃杀之气，金黄漂亮双眸表现出来的一抹凌厉气魄动人。

飘散的头发可以说是本作品一大亮点了。随动作自然飞扬成为一个美丽弧线，每一缕都是经过精心雕琢，极其生动。与飞扬的衣摆相应，手办的动感突显出来，立体感极为饱满，扭腰回头的造型表现出了小暗飒爽英姿下又不失娇柔的美感。

在衣服细节问题上表现精细，衣服褶皱很真实地表现出因加速度而被拖曳出的飘逸感。由此也让纯白小 KK 暴露在众绅士面前了。还有就是边缘战损，给人以一种残缺美。手办另一大特色就是还附赠了变成利刃的右手零件，武器表现得金属感十足，表现了真正战斗态势，重现她全身可以自由变形成武器的独特战斗特技。





约会大作战·时崎狂三

信息

时崎狂三 (PVC)
预计推出日期：2013 年 12 月
产品编号：PV4167
系列：约会大作战
高度：21.00cm
重量：1.4 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Griffon Enterprises
传送门：
http://www.e2046.com/product/19534

人气角色时崎狂三是『约会大作战』中主人公遇到的第 3 个精灵，识别名为：梦魇 (Nightmare)。griffon 推出的这款 1/8 立体化造型来自小说第三册中的封面插画中梦魇形象，面相娇美，五官精致，刘海下是象徵她能力的金色时钟图样瞳孔，很是精美。头上一长一短的双马尾飞扬两侧，身体微微前倾，双手握拳反叉在腰间，神态俏皮生动，十分可爱。

作品还原了狂三的黑红相间灵装「神威灵装 • 三番 (Elohim)」，色调明艳张狂。充满歌德风格的洋装在衣服细节制作细腻，背面角度和飞扬而起的裙摆以及绝对领域上的吊带绳不禁令人心神荡漾呐。



超级索尼子
水着圣诞版





信息

超级索尼字 (PVC)
预计推出日期：2014 年 04 月
产品编号：PV4184
系列：超音速子
高度：13.00cm
重量：1.35 kg
部件数量：1 件
比例：1/7
制造商：Alter
传送门：
http://www.e2046.com/product/19579

毫无疑问，索尼子层出不穷的模型手办已经让一众粉丝陷入无限的连环坑中了。这不，在接近圣诞节之际，ALTER 就应景推出的这款 1/7 索尼子水着圣诞版！这又将是怨念大坑啊。

作品围绕圣诞主题，抢眼红色连帽式斗蓬和胸前金色小铃铛都体现了圣诞氛围，帽子白色边羽毛被细致雕刻出来，突显了毛绒绒暖和质感。这还是可脱部件，取下之后呈现的就是在乳白色比基尼泳装下完美身材的性感曲线了，还有这诱人的 M 字坐姿造型！全身白皙肌肤充满柔软感，呈现美妙 S 型的凹背更是让人感受到作品极大魅力，最后在索尼子那含羞微笑的表情与那双粉红莹亮大眼睛共同作用下，目测被萌杀的粉丝将不会是少数 ~ (笑)！▲





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方一本满足·贰』
作者：能登鹅 出品：崩坏一番 提供：崩坏子
http://weibo.com/houkaiko



Windrunner 风行者

——在风中追寻射命丸文的足迹

■文/冰夜华 ■责编/如月千华、Jedi ■美编/orangec



风，无处不在，徘徊于寰宇之内，缭绕在周天之间。

风，有快有慢，快而疾劲无比，飞沙走石，摧枯拉朽；慢可静中带动，流动但无从感知。

没有任何东西可以阻挡风的前进，遇到高山时风会绕过去，遇到丛林时风会从其中钻过去，过于弱小的会被吹翻在地，卷向高空。而当风不快也不慢时，便成为了沁人心弦的舒畅感，温柔得仿佛爱抚一般。这便是风的魅力，一种让你捉摸不透，让你又爱又恨的魅力。风可以给你带来幸福，亦能给你带来痛苦，她随时会经过你的身边，你却不知道她会何时到来。在你不经意的抬头的瞬间，风就会突然来到你的身边，也许，还会带来一位不速之客。

她是风的使者，亦是风的主人；她随风而至，亦能带来风声；她能捕风捉影，亦可引发风暴。幻想乡的风行者，射命丸文，一股从妖怪之山之上吹来的疾劲之风，穿梭于幻想乡的每一个角落，亦可以走遍幻想以外的世界。在她的足迹所到之处，没有任何秘密可以隐藏。如同风一般的无孔不入，所有的一切都被她尽收眼底。她是一个如同风一般随性的妖怪，随着自己的喜好去做事，会将自己所看到的的一切毫无保留甚至添油加醋地捏造之后散播出去，给人们带来了困扰。然而同时，她的所作所为却又在某种意义上给这个封闭的世界带来了无限的欢乐，她一切不求回报的做着一切，也不去考虑会有什么后果，只是为了自己的兴致。如此悠闲自在的妖怪，就像是风一样，想来就来，想走就走，只为活得潇洒自如。

因为她的洒脱和悠闲，也让人们忘记了她的强大。虽然她也在刻意地隐藏自己的实力，然而正如秘密在她眼前是无法隐藏的一样，无论怎么隐藏也无法完全掩盖住强大的自己。像风一样，无论怎样的平和，总会有猛烈的那一刻。但无论怎么强大，一山还有一山高。射命丸文达到过别人无法达到的地方，也看过别人没有看过的风景，也有着她无法超越的存在，强大如她也会有害怕的事情，就好像再厉害的狂风，也总会遇到无可奈何的高山。也许正是深谙此道，所以她总是刻意隐藏的自己的实力，因为她知道，强大的力量，往往会吸引来更加强大的力量。那么，什么样的力量会让射命丸文感到不安，在风中穿行的她，又该如何恰到好处的运用自己的力量呢。

风吹过的地方，也是射命丸文经过的道路。那上面的每一个点点滴滴，记录着她的所见所闻，也书写了她的心路历程。风声里，有着她诉说的故事，亦留下了她所有的记忆。想要知道这一切，就要进入到风之中，追寻她留下的足迹。



射命丸文的强大，最大的原因便是她的种族：幻想乡中最为庞大的族群之一——天狗。天狗这种妖怪可谓家喻户晓，无论是在中在日，都是妖怪传说中不可忽视的群体。“天狗”一词最早出现于『山海经』之中，描述了一种面白如狸的动物，“天狗食月”、“天狗食日”等传说所指的便是这种生物。中国天狗的传说在江户时代随着商人一起流传到日本，被称之为天狐。

但中国天狗与日本天狗的形象可谓大相径庭。日本天狗的传说可谓众说纷纭，但都离不开一个基本的形象：身形高大，大红脸，高鼻子。这个形象来自于『古事记』中所记载的猿田毗古神，在『日本书纪』中被记载为猿田彦命，在射命丸文的符卡中就有一张名为“突風「猿田彦の先導」”的符卡，讲述的便是天孙降临之时猿田彦命作为引路者的故事，而『日本书纪』中还首次记载了一种类似“老鹰”的生物，名唤天狗，而后便幻化出了红脸高鼻有翼的妖怪，也就是我们现在所看到的天狗形象。



突風「猿田彦の先導」

天狗具有神力和超能力，世人认为它们出现就会招致天下大乱，这其实跟天狗的诞生有关。天狗有翼可飞，常以高速翱翔于天，而且力气很大，足以撕碎人类的身体，因此人类对天狗相当的恐惧。原本天狗就被认为是御凶的妖怪，在司马迁所著『史记』的『汉书』、『晋书』章节皆有天狗的事迹记载，实际上就是流星。当流星进入到大气层之后开始燃烧，在接近地表的时候呈现出巨大的火球，以及在天空爆炸解体引发的巨大声响，被认为是灾祸从天而降的凶星。在『日本书纪』中也记载了同样的天体现象，一位归国的遣唐僧人曾说“这不是流星，而是天狗”，第一次记载了“天狗”这个名词，同时又形成了天狗令人畏惧的形象。天狗的高

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『胧月夜奇谭』
作者：Samail 出品：四色绮想 提供：布莱特
http://www.pixiv.net/member.php?id=2458502

鼻子则是体现出了天狗的傲慢，这源于融入到山岳信仰的宗教之中的天狗文化，镰仓时代的『是害坊绘卷』描绘的就是天狗与僧侣大战的场景，其中的一个故事记载的是来自中国的天狗在与僧侣的斗法中失败受伤，希望得到日本天狗的援助，但日本天狗则表现出了"自慢"、"鼻高高"，意为趾高气扬，态度相当傲慢，日后转变为了"高鼻天狗"的形象，也就是天狗种类中的大天狗。江户时代时常有小孩子失踪的事件发生，民间传说这是天狗把迷失在森林里的小孩子给拐走了，也就是"神隐"，更有传说那些态度极其傲慢且远离世人在深山之中修行的山伏僧人在死后会变成穷凶极恶的天狗，进一步使天狗可怕的形象得到加强。这些僧人往往穿着不动袈裟，头戴多角小帽，手持扇子，显得很有威仪，因此天狗也就拥有了山伏的形象。在『东方香霖堂』中，射命丸文所穿的天狗正装，从造型上看与山伏僧人的装束极为相似，比起她的日常衣着，更显出了一份庄重和典雅，更加突出了天狗的神秘。

令人畏惧的形象也反衬出了天狗的强大，这一点直接反映在幻想乡中的天狗族群身上。『东方求闻史纪』中写到，自古以来，天狗是与虫妖和鬼并提的妖怪，其原因就是天狗的种群性。如今，虫妖的威严早已丧失殆尽，鬼族离开了，只有天狗的族群依旧生活在幻想乡之中，并且霸占着妖怪之山，足以体现出天狗的强大。『东方求闻史纪』中的天狗词条中如此记载着：

天狗有好多种类，包括首脑天魔，担任管理职位的大天狗，速度极快的报道部队鸦天狗，擅长业务的鼻高天狗，担任山中侍卫的白狼天狗，从事印刷事业的山伏天狗等等。
基本上外表和人类无差别。除了极大型的大天狗和鼻很高的鼻高天狗。
他们有着高度的文明，知性比人类高得多，也有社会性。单只的身体能力也有不输幻想乡妖怪的强大。尤其是空中飞行速度极快，能相比的人寥寥可数。

Syameimaru Aya

寥寥数语便将天狗的强大写明。天狗是一个排外的种族，『东方求闻史纪』中告诫人类不要贸然进入到山中，那是天狗非常反感的行为。即便是居住在山顶上守矢神社的两位神明虽然与天狗建立起了友好关系，但仍旧被担任侍卫的白狼天狗所监视，这一点早已引起了八坂神奈子的不满。在『东方求闻口授』中八坂神奈子就架设参拜道路的事情与天狗发生了争执，白狼天狗拒绝了架设参拜道路的提案，守矢神社极少有人参拜的原因便是天狗秉承"一个人都不会放过去"的方针，而被迫在山脚下建立分社来收集信仰，可见天狗是非常排外而且态度极其强横的种族。

射命丸文属于天狗族群中的鸦天狗，也就是天狗中的情报部门。按理说这个部门是不需要进行前线工作的，然而在『东方风神录』之中，她却被派遣前往阻拦入侵妖怪之山的主角们。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『风神祈祷』
作者：Archlich 出品：U235 核燃动力 提供：Archlich
http://shop35280486.taobao.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『决死之梦』
作者：唯 出品：绯色永恒 提供：唯
http://shop102125967.taobao.com

虽然没那么夸张，但无法那么从容地接近文。就在远处灵巧圆滑地的躲开锋利的叶片吧。

Syameimaru Aya

这张符卡的描述是文在逃跑的时候使用的，撒出大量的树叶藏匿自己的身形，属于非常古典的妖术。然而这张符卡却有一个非常危险的功能，那就是将撒出的叶片都化作锋利的刀刃进行攻击。我们都知道，当风大到一定程度的时候，沙子刮在脸上会感到非常疼痛。文更胜一筹，就像我们在武侠电影中所看到的那些利用叶子当武器来攻击的武林高手一样，她将风的力量很好的附着在叶片上，使得柔软的叶片在高速运动中变得如同刀刃一样锋利。即便不使用团扇，文自身也是一股强劲的风，她的另一张符卡"「幻想風靡」"便是最好的写照，在『魔理沙的弹幕回忆』中描写为"速度快得不寻常"，在『东方绯想天』中，这张符卡在发动时候，以文自身化为横冲直撞的高速攻击，拥有非常高的伤害力，让人们体会到"幻想乡最速"的恐怖。



「幻想風靡」

一般这种情况下应该是由身为自警队首领的大天狗作为总指挥，白狼天狗负责进行交涉和警备。但这一次大天狗却让身为报导机构的她去进行阻挡和交涉。虽然文在抵达现场之后发现入侵者是她平时所报导的人类们，也就是说，她与入侵者们最为熟悉，关系最为密切，应该可以询问出她们的目的。但事情真的只有这么简单吗？恐怕不尽然。大天狗作为天狗的管理者，应该很清楚面对入侵者时必须采取更加妥善的处理方式，只派遣文这个非警卫部门的成员而且是独自前往，似乎有点不合常理。万一入侵者选择不合作的强硬姿态，岂不是会造成不必要的损失。可换一个方向思考的话，我们会得出一个猜想，那就是大天狗根本不担心会有这样的情况发生，她相信以射命丸文的实力，只身也可以将入侵者击退，不会让入侵者有继续前进的可能性。在『东方花映塚』的设定文档中说到文拥有的力量属于幻想乡中最高的级别。通过『东方求闻史纪』中的记载我们可以推测所有的天狗都可以引起强烈的风，但文的这项能力在天狗之中也很有可能是佼佼者，旁人难望其项背，甚至可以猜测她足以匹敌大天狗。

关于文使用风的能力，在『东方求闻史纪』称呼她为"操纵风程度的能力"，意思就是可以随意刮起狂风又能让风停止，肆意刮起龙卷风，纯粹追求强力的攻击。文手中的团扇是起风道具，"一扇能刮倒屋子，二扇能刮倒大树，三扇能将旅人的斗篷吹飞，是天狗的武器"的描写只是在风的大范围威力上做的描述，简单来说就像是一堵移动的风墙，这样的攻击单纯只是面积大，而文还可以做到精度更高的级别，在『魔理沙的弹幕回忆』中，魔理沙对文的一张符卡"風神「風神木の葉隠れ」"做出了这样的评价：



風神「風神木の葉隠れ」

除此之外，文有可能在剑术方面也有很高的造诣，虽然没有关于文有过剑术方面的正面描写，但在日本传统天狗的传说中，文所属的鸦天狗就属于剑术高超的天狗种类，相传日本古代名将源义经曾经在小时候接受过鸦天狗的剑术指导，是否可以认为身为鸦天狗而且又持有幻想乡最高级别力量的射命丸文同样具有高超的剑术呢，这大概也可以进一步解释为什么大天狗会派遣她前往阻拦入侵者。而且在『东方风神录』之中，文不是因为实力的问题战败，而是采取了故意失败的态度，并且指引人类绕过了天狗的防区直接前往位于山顶的守矢神社，使得一场危机变成了一次机遇，为后面天狗的首脑天魔与八坂神奈子的谈判提供了契机，大天狗也为此夸奖了文。由此可见，文在天狗社会中的地位远比想象中的要高得多，并非只是一个单纯的小报记者，至少是一个得到大天狗重视的珍贵人才。



虽然有着位于幻想乡最高级别的实力，但射命丸文并不是那种会卖弄自己力量的人，在『东方花映塚』的设定文档中就明确记录了这样形容，同时在『东方风神录』之中，她是采取了故意战败的姿态，引导入侵者前往神明的住所，避免引起天狗社会的骚动。『东方绯想天』中有如此评价：

> 她虽然并不喜欢战斗，但却喜欢到处寻衅滋事。可是因为根本不是她的对手，所以肯接受挑衅的人少之又少，大都忍气吞声而作罢。

这段话很好地表现出了射命丸文的性格——有着一般天狗都会有的那种傲慢的态度，恃强凌弱的性格展露无遗。在妖怪横行的幻想乡，因为有着足够强大的力量而表现出来的骄傲，而她四处挑衅的原因却很可能是出于职业的"本能"，那就是作为天狗的报道部队中的一员，一名新闻记者。

有许多的天狗都喜欢搜集幻想乡中的各种传言，因为新闻报道在天狗之中是非常吃香的，甚至还有一年一度的"报刊评鉴"这种活动，而文所创的报刊『文文・新闻』主要记录的都是幻想乡里所发生的不可思议的事情，在喜欢过着排外独立生活的天狗族群之中，她算是一个喜欢跟天狗社会以外的人打交道的天狗。因此她的报纸在天狗以外的妖怪和人类之间也有传阅，作为打发无聊时间的工具倒是个不错的选择。而且这份报纸的派送似乎是免费的，『东方求闻史纪』中博丽灵梦就抱怨家中报纸积了一堆，而她又未曾订购。可见文的报纸不是以营业为目的，而是单纯将八卦报道宣传出去，但是这恰恰是麻烦的源头，因为天狗们都是一群喜欢胡说八道的家伙。『东方求闻史纪』的天狗条目中就记载了天狗会散布流言，文的新闻也不例外，『东方花映塚』中直接称之为"净是假话的报纸"，可见其可信度非常低下。

基于这一点，射命丸文在口碑可以说是非常糟糕，这些充满谎言的新闻能够让强大的妖怪也无法抬起头，因为她本来就足够强大，再使用新闻的手段散播一些八卦之类几乎无人能阻止，所以幻想乡中谁都烦她。当然，这可能也跟她的采访态度有关，虽然在『东方花映塚』和『东方求闻史纪』中都有记载到她对于肯采访对象会很有礼貌，但在『东方文花帖 DS』中，姬海棠极对她的评价如下：

> 啊呀，文的采访真是强硬啊
> 稍微学习一下那种强硬也不错呢
> 拒绝采访的地方会有案件在沉眠啊
>
> 哎哟哟，这就是文式取材真正的价值呢，
> 真可谓"突击取材"
> 我可没有这股蛮干劲啊——
> 说不定取材这工作更适合性格比较傲慢的人呢——

取材「射命丸文の圧迫取材」

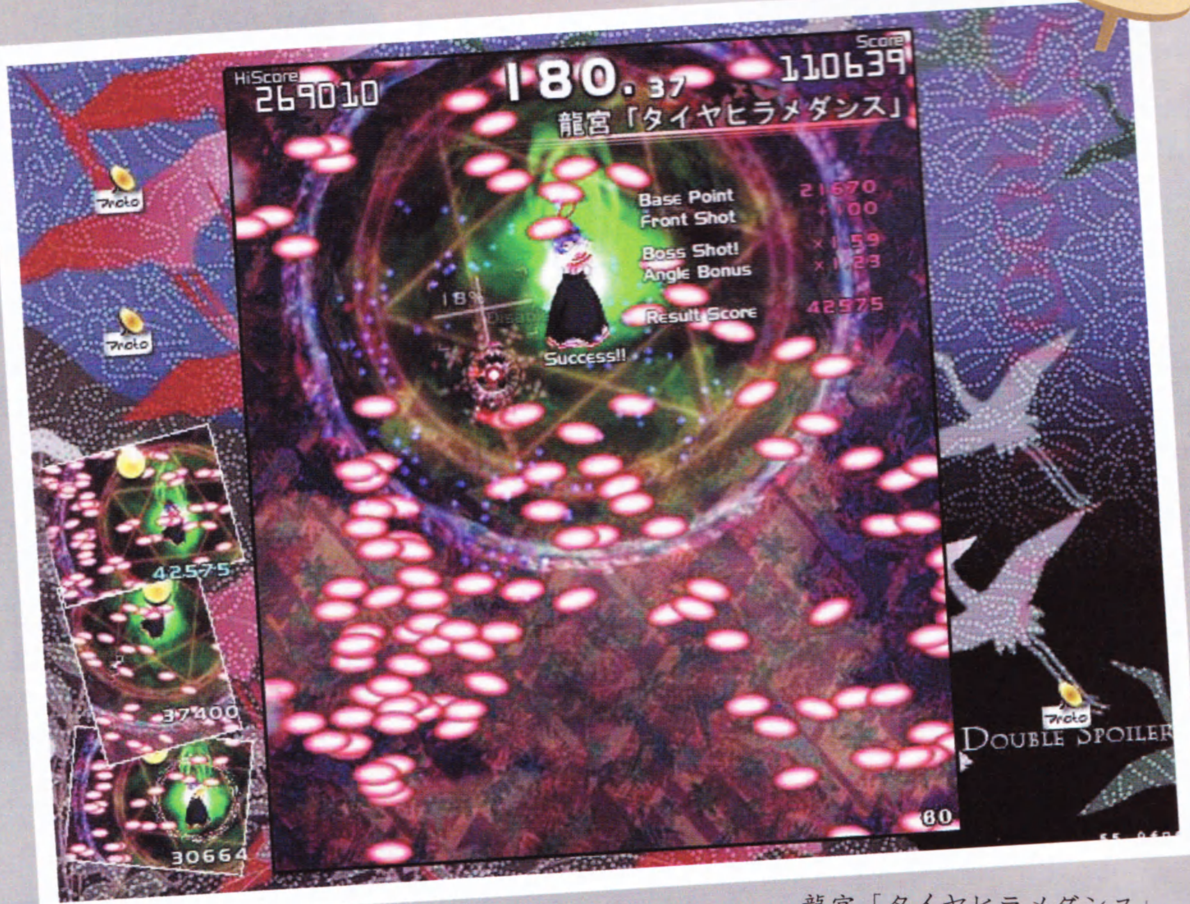
从这两段话中我们可以推测出，文虽然对采访对象很有礼貌，但是采访的方式很可能是有问题的，也就是喜欢“穷追不舍”“打破沙锅问到底”，或是抓着一个死理就不放，无论是对是错。因为她的报纸是个人创办的，所以偏见非常严重，采访的态度非常强硬，甚至会通过弹幕战的手段来进行，『东方文花帖 DS』中的符卡“取材「射命丸文の圧迫取材」”就很好地体现了她的采访方式：单纯利用自己强大的力量，与其说是在采访，更像是在逼供，这种态度恐怕换了谁都不会高兴。『东方绯想天』的设定文档中还记载了她的思考速度也比常人快好几倍，但她总是刻意迎合着对方的思考速度，这种“你太弱了我让着你”的态度也会让与她在一起的人感到不爽。由于新闻是由她来写的，所以她究竟有没有在报导里进行添油加醋的歪曲，只有她自己才知道。虽然她号称自己为“清正廉洁的射命丸文”，但从『文文・新闻』的公众评价来看，明显她不具备什么“清正廉洁”。她的报导具有非常强的误导性，有受访者在新闻散播之后的回访时对她提出抗议，甚至在回访藤原妹红的时候，遭到了变成“烤鸟”的威胁。不过还有一个原因，那就是她的采访过程中可能有当事人不愿声张的事件，因为这样的事情登出去肯定会令当事人在幻想乡中颜面扫地，而她又一副穷追不舍的态度，自然会引来他人的反感。在『东方三月精』中她更是秉承着“天下无事，那就自己生事，这就是所谓的新闻记者”来哄骗三月精协助她取材，这种“自己引发新闻”的不正当取材手段进一步为她的形象大打折扣。

虽然她的报纸可信度极低，但终究还是能给本来就不怎么有交集的妖怪社会和人类村落带来一些联系。被禁止袭击人类村落的妖怪们能够藉由报纸了解一下人类村落中发生的事情，而人类也可以通过这份奇特的报纸了解一下妖怪社会中有哪些事情发生，无形中提供了一个可供妖怪和人类互相了解的渠道。由此看来，『文文・新闻』还是有存在价值的。此外，她的报纸偶尔还是会报道一些有价值的事情，稗田阿求也曾引用部分来自『文文・新闻』的消息作为编写『幻想乡缘起』的参考，并非完全的一无是处。在『东方文花帖 DS』里对永江衣玖的采访中，在“龍宫「タイヤヒラメダンス」”这张符卡中，文透露出了她在以前经常去海边，也就是说，在现在见不到大海的幻想乡里，文应该是极少数亲眼见过海的角色。但对于一份报纸而言，『文文・新闻』的可读性实在太差，记载的东西少，发行周期又是不确定的，所以稗田阿求才会有“对收集情报没有什么作用，适合在无聊的午后手捧红茶用来打发时间”的评价。

比起捏造的新闻，更让人无法忍受的就是射命丸文的偷拍了。在『东方求闻史纪』的天狗词条中，受害内容部分的第三点就是偷拍，而且还属于无法防备的类型，因为鸦天狗的移动速度极快，文更是有着“幻想乡最速”的美名，若是能够突然出现在事发现场，拍下照片之后又快速离去，想要阻拦几乎是不可能的，因此稗田阿求直接做出了“死心吧”的总结，文本人更是对这项行为直言不讳。在『东方文花帖 DS』中，文在遇到古明地觉时，因为被对方读出了有按快门的念头就跑开，使得取材变得不易，而说出了“这样一来除了盗摄不就别无他法了吗”的话，可以推测文在遭遇到诸如这种不好对付的“取材对象”时，在正面无法交涉的情况下就会采取盗摄的举动。在『东方文花帖 DS』中，文的一张符卡名为“望遠「キャンディッドショット」”，翻译过来就是 Candid Shot，“Candid”一词在英文中具有“率直的，坦白的；公正的；偷拍的”的意思，这个双重含义可以帮助我们理解射命丸文的行为——“偷拍”这种行为对她来说是“直率”的，所以我们如果把『东方地灵殿』中文的那个自称理解成“偷拍狂人射命丸”也未尝不可。可以猜测射命丸文的偷拍行为已经臭名昭著，造成了大家的困扰。『东方文花帖 DS』中博丽灵梦甚至为了禁止摄影而专门制作了一张名为“結界「パパラッチ撃退結界（狗仔队击退结界）」”的符卡，文竟然还以为是“有别的天狗在采访时态度很过分么？下次见到那样的天狗的话一定要好好说教一下”，丝毫没有认识到是自己的问题。这一行为奠定了射命丸文在二设中“偷拍狂”的形象，以至于在各种同人作品中，她的偷拍变

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Versus！』作者、提供：海猫络合物
出品：节制实验室+Kamiro's comic market
http://item.taobao.com/item.htm?id=21180939363

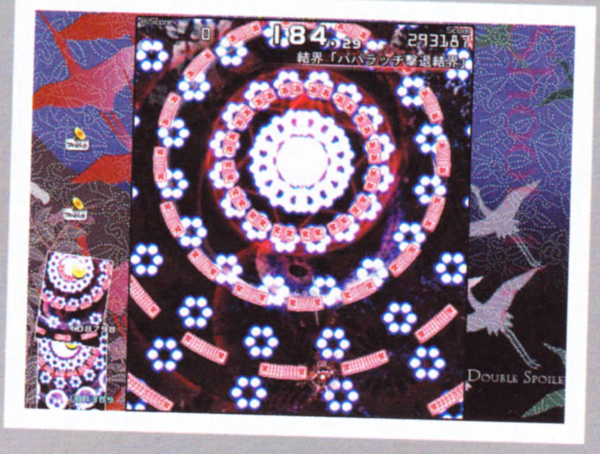


龍宮「タイヤヒラメダンス」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『梦华续』
作者：十一月 出品：迁秋万代 提供：十一月
http://weibo.com/jeanex

本加厉，甚至会拍下少女们的令人羞耻的瞬间。虽然这只是二设的夸张化，但文的偷拍和无良早已名扬幻想乡，进一步加深了别人对她的反感。


望遠「キャンディッドショット」


結界「パパラッチ撃退結界」

射命丸文虽然被人烦，而且使用的手段有些值得商榷，但她所做的一切都是为了取材和采访，记录下幻想乡中那些有趣的事情，即便是充满了谎言，她也乐此不疲。协助她取材的话就不会有任何损失，若是实力强大到足以跟她匹敌的话当然也可以选择拒绝，但对于弱小的人类和妖怪来说，若是不配合的话，恐怕就会遭遇到她强硬的采访。毕竟，力量的大小所造成的悬殊是无法改变的，即便是幻想乡之中，强者才拥有最终的决定权。



适者生存，无论何时何地都是不变的真理，即便是在非常识境界下的幻想乡，也依旧遵守着自己的“适者”理论。在『东方花映塚』中对文有着“对强者用正式礼仪对待、对弱者很强横”的，这里说明了即便拥有着幻想乡最高级别力量的文，也有着自己会害怕和敬畏的东西。俗话说山外有山人外有人，文也有自己无法战胜的力量。文是天狗，对于天狗而言，她们最畏惧的力量就是鬼。『东方求闻史纪』的鬼词条中有如下记载：

> 它们是幻想乡人类最大的敌人。以掠夺人类的生业，有很大的怪力和妖力。在幻想乡中力量最大。
> 古时它们住在妖怪之山，驱使天狗，建立着鬼的社会。它们定期抢夺人类的东西，对村庄来说是一大威胁。

Syameimaru Aya

这里就可以说明了天狗为什么会畏惧鬼。鬼拥有幻想乡中最大的力量，千年以前，当鬼还在地上的时候，妖怪之山就是鬼的东西，居住在山中的天狗们是被鬼所驱使的对象，也就是下属，现在的天狗社会正是以前鬼所建筑起社会的残留。鬼是那种厌恶说谎和卑鄙事情的种族，行事堂堂正正，相反的，天狗则是喜欢散布流言，从文的身上就可以看得出天狗的行事也绝非什么堂堂正正。因此当鬼还在地上的时候，天狗是属于被欺压的种族，这一点从『东方地灵殿』中的对话就可以看得出，在灵梦C路线中，文在遇到星熊勇仪的时候表现出了少见的畏惧，采取了谦逊诚实的态度，原本C路线就是文发现山上的神明和河童潜入地底进行调查，对新闻有着异常执着的她自然不愿意放过这个机会，但她又不愿意进入地底，正是因为现在那个地方居住着曾经支配天狗的鬼族，

所以才利用灵梦进入地下。鬼虽然从幻想乡中离开了很久，但是那种强大的力量是天狗永远挥之不去的噩梦，毕竟不是所有的鬼族都像伊吹萃香那么特殊，正面与鬼的交锋是文无论如何都要尽量避免的。从这里我们可以看得出，有时候要一点卑鄙的手段和采取必要的低姿态是生存的智慧，明知自己打不过的情况还要硬上，那是愚蠢的代表。鬼族移居地下的原因，很有可能与太过于信赖自己的力量和诚实有关，所以才会遭到人类以诡计的猎杀。

除了对鬼族的敬畏，射命丸文还有一个有趣的“惧怕”对象，那就是藤原妹红。在『文文·新闻』的“竹林中的怪火”一篇中，文去目访了作为当事人之一的藤原妹红，并一针见血地点出了妹红和辉夜才是引起竹林怪火的元凶，扬言一定要在报纸上进行真相刊登的时候，被妹红以“想试一试变成烤鸟吗”的语言进行威胁，从而在言语中表现出对妹红的“害怕”。实际上，因为原型是乌鸦的缘故，文对“鸟烧烤”这种食物非常有抵制性，毕竟是同类，所以她厌恶一切以鸟类作为食材的料理。文在受到灵梦的拜托作赏花会的筹备和清理的帮手时，也表示出讨厌鸟锅的活计。由此可见，即便是强大的妖怪，也会有一些不愿意触及到的东西。文在面对比自己更强大的力量时所体现出来的敬畏说明了强大妖怪的处事原则，避免不必要的损失，保存自己的实力才是上策，这就是为什么古老的妖怪族群中天狗可以立于不倒的地位。

虽然文在幻想乡中的名声不怎么样，但也并非毫无人缘。她与鬼族四天王之一的伊吹萃香是酒友，还有同伴犬走椛和姬海棠极，以及一个时不时会见面的邻居河城荷取，甚至与身为妖怪贤者的八云紫也有一些友谊。若真的被所有人厌恶，又如何拥有如此之多的朋友呢。同样身为天狗的犬走椛和姬海棠极暂且不说，作为前上司之一的伊吹萃香和幻想乡的妖怪贤者也能打成一气，足以证明一个道理，那就是强大的力量会吸引同样强大的力量前来。对于这个悠闲的幻想乡来说，没有比一起喝着美酒，聊着幻想乡中那些奇奇怪怪的事件更有意思的事情了。

在东方的世界里，射命丸文也是颇受照顾的角色。她是除了博丽灵梦之外，第二个在原作游戏『东方文花帖』中独自担任主人公的角色（灵梦在 TH01『东方灵异传』中单独担任主人公，琪露诺在『妖精大战争』中是第三个单独担任主人公的角色）。如果算上『东方文花帖』中的所有曲目，文还拥有全人物中主题曲最多的数量，共有八首，这个待遇可是连两个雷打不动的主人公博丽灵梦和雾雨魔理沙都没有的待遇。此外，在东方爱好者的口中，文还拥有“神主老婆”这一称呼，其原因是在某次活动中，细心的爱好者们发现神主穿的一件衣服，与『东方风神录』中文所穿的衣服有些微妙的相似，被戏称为是情侣衫，因此也就有文是神主老婆的调侃性说法。不过，从文在东方的故事中所受到的特殊待遇，也许真的在神主心中占据着一个不平凡的地位吧。



射命丸文的身影，随着风声向前飘去。我们虽然无法看清全部，但至少我们可以寻找到她留下的碎片。那些由她一手制造散落在幻想乡中趣事，以文字和照片的形式给这个乐园了带来更多的欢笑。射命丸文的世界，就是徘徊着自由之风的幻想乡，正如『风神少女』这首曲子所要表达的那样，“天狗少女酷酷的吹着小号，痛痛快快地翱翔于风之世界”。仔细聆听，那是行者留在风中的旋律，深远而悠扬。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『胧月夜奇谭』
作者：Samail 出品：四色绮想 提供：布莱特
http://www.pixiv.net/member.php?id=2458502



"世界第一的公主殿下"与我

WORLD No.1 PRINCESS AND ME

—— REDJUICE，32岁开始的名画师之路•后篇

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 白石、JEDI ■ 美编 / 迷梦

邂逅“世界第一的公主殿下”
MEET THE "WORLD IS MINE"

“（在创作『World is Mine』的插画时）我们设想过各种各样的里设定，全部都体现成文字形式的话，恐怕我的节操也就不复存在了，所以必须要自重啊！”



▲“世界第一的公主殿下”之其一

2008年5月31日，ryo在niconico动画上发表了其个人第4首初音原创MV，也是supercell成军以后的第三部作品『World is Mine』。MV打出了“世界第一的公主殿下”的旗号（歌词的第一句），以初音的视点表达了一个女性的任性自我、唯我独尊的一面，但也着力刻画了初音的可爱之处，并通过redjuice的插画将这种傲慢与可爱并存的形象推销给了观众。redjuice提供的插画令人印象极为深刻，画面上身着白色小连衣裙，着黑色丝袜的初音MIKU躺在一张红黑相间的格子床单上，柔顺的绿色双马尾自然地散放在床上，身边还铺撒着一些红色玫瑰花瓣。在这种极为放松的姿态下，无论是初音娇滴滴的手势、充满妩媚感的眼神、还有展露无遗的绝对领域都让观者不禁怦然心动。这种心动的感觉不仅来自于画面本身传递出的信息，更来自于对初音MIKU这个角色的全新认识。其实在redjuice尝试绘制初音之前，MIKU的形象在日本同人圈已经有过一次大爆发，专门为V家形象而开设的同人投稿网站piapro就是在2007年底一下子冒出来的，加上初音的人设KEI在画师圈中有着不俗的号召力，所以跟风来画MIKU的画师很多。当然一开始大家的想象力都还比较有限，以官方设定为基础的同人创作为主，也有部分画师是根据nico动画上名P的“订货”创作略有不同的MIKU形象。但像redjuice笔下那么有颠覆性的MIKU还是第一次跃入大家的眼帘，初音自诞生以来就一直给人以邻家“乖乖女”的印象，似乎与高贵的“公主”有那么一段距离，不过『World is Mine』明确传递给观众这么一个理念：每个女孩内心里都住着一个公主，只要足够



▲“世界第一的公主殿下”之其二



▲“世界第一的公主殿下”之其三

自信就能成为自己生活中的公主。而初音MIKU便是全世界最最可爱的那一个，是世界第一的公主殿下！redjuice与ryo的音乐可谓配合得天衣无缝，『World is Mine』一经发布便以势如破竹之势在播放排行榜上节节攀升，很快突破百万大关，继而又打破了『メルト』点播300万次的纪录，在5年后的今天其累计点播次数已经超过620万次，并且仍在不断上升，成为nico动画史上最长寿的人气作品之一。

『World is Mine』能取得巨大成功笔者认为撇开ryo的音乐才能的话有两方面的因素，其一是ryo巧妙的在自己的作品中营造风格迥异的初音MIKU的形象，让观众产生更强烈的视听冲击。在之前发表的『恋は戦争』里体现的是一个强势的MIKU，一个不惜为爱发动“战争”的MIKU，用redjuice的话来说那就是三轮士郎老师笔下的“黑MIKU”，而『World is Mine』那个千娇百媚的公主殿下则是完完全全的“白MIKU”，是一个颠覆传统，也是自我颠覆的设计，所以才会给人以这么深刻的印象。其二是ryo的“订货”激发了redjuice的想象空间，让他有了不按常理出牌的想法。ryo曾对redjuice打趣的说，“请把她画成一个让人看着很想从发梢到脚尖来回舔个遍的女子高生！”听起来ryo老师的节操已经掉了一地了，但这也很好的传达了人设的中心思想，那就是要可爱！可爱！更可爱！最好可爱到能勾起怪蜀黍们的变态欲望。要知道在此之前redjuice在作画中还没有所谓“章法”这种东西存在，他又不是一个职业（甚至连半职业都算不上）画师，还没有必要去考虑方向性的问题，所以基本上由着性子在画，想把女性角色画成什么风格全凭一时的感觉。ryo并不是像找到画风很酷的三轮士郎和huke去画摇滚风格的初音一样，在找一个很懂怎么把女孩子画可爱的画师来打造这张『World is Mine』，而是试图把redjuice改造成能够画出百分百可爱女孩子的画师，这个决定是非常需要勇气的。而redjuice在受到ryo专业精神的鼓舞之后（当然他对ryo赤裸裸的变态也由衷感到佩服），也开始自发性的思考起画面的叙事性来。在这部作品中，redjuice一共绘制了三幅作品，三张画需要分别体现“公主殿下”、“请看着我！”以及“久等了”这三个主题，主题一就是之前介绍的那张印象插画，主题二是一张身处蓝天白云下回眸一笑的MIKU，主题三则是一张花团锦簇中面带羞涩的充满梦幻少女感的MIKU。出现在同一部MV中的三种形象风格迥异，这本来就足以引起话题，关键是创作者redjuice还在画面中加入了很多留待观众去发现的叙事性和象征性的元素，使得作品的话题性被进一步放大了。以“久等了”这张插画的设计思路为例，redjuice以花朵作为主要陪衬物显然是考虑到了“花语”这项重要信息的，左下角的水仙的花语是“自恋”，右下左侧的银莲花代表着“恋爱的苦楚”、“忍耐”、“期待”和“纯真”，右下方的孤挺花传递着“倾诉”和“强烈的虚荣心”的花语，而右上方的白色郁金香则有着“长久的等待”的意思。将这些花语组合起来就能诉说『World is Mine』三幅插画的完整用意：孤芳自赏的公主殿下，忍受着来自于恋爱的苦楚，她充满期待，同时又渴望倾诉，虽然虚荣心很强，却也有着纯真的一面，请不要让她长久的等待下去。多么美不可言，不是吗？这些隐藏在画面中的信息是redjuice插画



TVアニメーション「ブラッドラッド」第7話エンドカード
イラスト：redjuice
(C)2013 小玉有起／角川書店／ブラッドラッド製作委員会





中包含的众多里设定的一部分，他曾经开玩笑的说，如果把所有里设定都用文字的方式公诸于世的话，那么自己就要跟节操说拜拜了，所以必须自重。话虽如此，所谓里设定也不尽然都是ryo的黄段子，也有上面提到的如此美好的花语。其实「World is Mine」还真是一部从各种意义上说都值得细细品味的作品，包括redjuice的插画公布的时候遇到不少同人画师的争相模仿，后来还在好笑社的运作下制作成了一时间极其抢手的手办。围绕着一部MV能有这么多的故事，redjuice的神奇已经初露端倪。

ID=3446的P站真·元老

THE TRUE SENIOR PIXIVER

“是pixiv的出现令绘画人群出现爆发式增长，半职业、准职业水准的业余画师大量涌现，对于拿不出很多预算来请人的内容制作方而言是一个应该抓住的好机会。”



其实改变redjuice业界道路的不光是以ryo为代表的一批同人音乐人的出现，2007年9月一个名为pixiv的网站的上线也从根本上改变了redjuice身为一个业余画师的状态，令他逐渐走向职业化。

在前文中笔者已经介绍了redjuice结识英文图片社区deviantART的经历，其实笔者没有聊到的一点是redjuice虽然一度对deviantART有很强的依赖性，但他对这个网站的好感却非常有限，原因只有一个那就是他的英语基础实在太差，以至于语言已经成为他混deviantART时的一个障碍和困扰了。如果你现在点开他的deviantART主页（http://redjuice999.deviantart.com/）的话，你会发现右侧很显眼的位置上有一排“注意事项”，是他请英语好的朋友为他写下的一些重要信息，作用是“谢绝”外国网友给他过多的留言，“婉拒”各种工作邀请。上面写道：

•我的英语很不好。

•我只回复很重要的留言。

•我不回复那些来历不明的公司给我的工作邀请。

•我的日程安排是提前一年就定下的。

•只有当我能确信你是一个可以信赖的人之后才会开始工作洽谈。

•你无法展示你的工作内容的话恕我不能与你洽谈。

•我不接个人的单。

•我不接独立的项目。

•我不是个自由职业者。



•发工作邀请时请不要使用留言。

最后他还用日语写道：我是日本人，如果能用日语交流的话请尽量给我发日语邮件。虽然英语邮件也能看懂，但回信或许会比较迟。乍一看我们的红汁老师好像很拽的样子，这个不行，那个不接的，但其实在跟日本人打过交道，尤其是做过生意以后会发现，“谨慎”二字是日本人为人处世的基本原则。在没有足够强大的背景，或者没有可信的中间人介绍的情况下，日本人在工作方面对外国公司是极端不信任的，加上日本人英语能力先天残缺（不光是英语，其他外语基本上都不行），用非日语的语言跟日本人打交道往往会令双方吃尽苦头，所以有的人干脆就将合作机会拒之门外以求清静，很显然redjuice就是这样的人。

但这种拒人于千里之外的态度其实是无奈之举，既然开通了deviantART的主页，将作品发布在网站上，本身就是带着展示和交流的目的在里



面的，一旦断绝了交流的途径那就只剩展示一种用途，deviantART的作用也就大打折扣了，所以redjuice一直在寻找一个更合适的平台。后来他也上过CGHUB和Otaku Mode这样的境外英文网站。他甚至大方的在CGHUB上公开了自己的真名山崎智之（亦或是山崎友幸，原文是Yamasaki Tomoyuki的罗马字母所以无法判定汉字的写法）和1976年5月16日的具体出生年月日，俨然一副友好到不行的样子，但实际上他跟外国网友的互动还是仅限于最低程度，他从未在国外网站上主动发过贴，成名后几乎没有出过国，也没有参与过跨国企画的制作，从这一点上来说，redjuice骨子里日本人的保守与他前卫的数码绘画风是南辕北辙的。

但，pixiv的出现改变了redjuice存在已久的交流上的缺陷，让他成为一个真正受欢迎的大众画师。

3446，redjuice有着这么一个绝对骨灰级的四位数P站ID，排除掉某些内部测试时注册的个位数和两位数的ID，pixiv在对外开放注册后，几乎是在一夜之间就达成了千人规模的注册用户数，所以那些拥有四位数ID的人大多是在网站开放一周内就注册账号的。像笔者这种用4XXXX号ID的人在眼下P站900多万用户中已经算得上元老级人物。那么那些仍在使用四位数账号的人们就是P站真•元老了。当初pixiv以单纯口碑的方式进行传播，第一批注册的人大多是比较核心的业内人士。redjuice之所以如此敏锐也是因为他本身就从事互联网IT这一行的缘故，而且他的耐力令人佩服。从2007年9月19日发表第一张绫波丽画作投稿开始，这6年多里他始终没有荒废他那个“しる”（日语汁的意思）的账号，虽然频率不很高，倒也兢兢业业的发表了66张画作，算是一个力挺P站



▲喜欢赶时髦的redjuice老师在第一时间发表了热门网游『舰队Collection』中敌方BOSS深海栖舰的同人插画



的死忠。redjuice这么挺P站自然有其原因，P站对redjuice的回馈也十分丰厚。在最初的几年里pixiv对supercell旗下的三位主力画师一直追捧有加，在P站的第一本年鉴和第一本美少女精选画集里，都出现了redjuice、三轮士郎和huke的作品，之后便一直是各种出版物中的常客。随着曝光度的增加，网友与redjuice在P站上的互动需求也随之大增，原先他只是在默默经营着他那个炫酷的个人网站，然后偶尔在deviantART上发个图，多少留下了些不善交流的感觉，但几年后人们才惊讶的发现原来redjuice的热情和健谈程度远远超出人们的想象。截至目前しる这个账号在P站关注用户达到1170个，而收藏的作品更是多达4171张，他会认真阅读网友给他的评论并给予回应，也会给其他作者的投稿发表评论，有时遇到请教绘画技巧的问题会不厌其烦的给予解答，答案的细致程度往往令人赞叹。

2012年redjuice曾应日本最大的在线访谈网站TheInterviews之邀与网友进行为期长达10个月的拉力式访谈，认真细致的回答了网友提出的163个问题，其中有大量涉及个人经历的提问，比如有人很直率的问起他童年时的动漫经历，有人问他是如何结识互联网这份工作的，他都事无巨细如实相告。当被问及喜欢的漫画和音乐时，redjuice甚至耐心的列出一长串上百首曲子和漫画名。当遇到绘画技巧的专业提问时，redjuice的回答往往都是过千字的“长篇大论”，他用列举实例的方式进行系统的讲解，问题涵盖从人体构造，到某一款3D软件的用法，redjuice并不回避自己的弱项都一一进行了解答，有时候为了达到更好的效果他还会公布一些从未面世过的习作，或者特地创作一些练习稿供参考，很明显光是解答网友的提问就会占用他很多业余时间，要回答这100多个水分很小的提问需要花去多少时间可想而知，他对交流的渴望，以及对数码绘这门学问本身的严谨态度令人印象极为深刻。

在TheInterviews上回答某个网友关于画师收入的问题时，redjuice的回答表露出了他对pixiv的感情。他说，是pixiv的出现令绘画人群出现爆发式增长，半职业、准职业水准的业余画师大量涌现，对于拿不出很多预算来请人的内容制作方而言是一个应该抓住的好机会。他又直言不讳的指出：“画师其实是一个很难只靠绘画能力就能糊口的职业。”他认为画师是为数不多的可以把兴趣爱好当成职业的工作，正因为有着谁都可以一试的高人气，从事这一行的人就会特别多。

他谈到时下卡牌游戏和社交游戏养活了日本游戏界很多公司，也养活了大批画师，但在插画类工作大幅增加的同时，画师人数的增加更甚，所以单比工作的报酬反而下降了。业界本来就存在着一套相对固定的开发体系，有钱的元请制作公司把制作任务分包给下请开发商，再进行数次分包，经过层层盘剥后到画师手中的报酬可能缩水非常厉害，与元请公司承诺的数额相差十倍之多也是很习以为常的。按照理想状况来接活，没有中间商盘剥的话一张插画应该达到10万日元级别的报酬，那么一个月画4、5张就够糊口了，但这么良心的游戏公司已经越来越少了。游戏原画以外，给CD画封套的活也挺滋润，这是redjuice本人接的比较多的一种活，迄今为止至少给十几张CD画过封套绘，但CD的问题在于发售时间不确定，无法确保固定的收入。如果再看另一块需求大户，也就是杂志插画和轻小说插画的话，用redjuice的话来说就是“惨不忍睹”，杂志海报



插画看似高端洋气，但性价比很低，因为杂志选这类稿件需要反复遴选和修改，一来一去时间成本增加，算下来画一张杂志插画基本上相当于给个人同人志画一张图的程度而已。至于新人们最爱的轻小说插画，如果能适应每个月一卷的发行节奏的话当然可以活得很滋润，前提是扛得住的话……至于很多人关心的版税问题，画师的工作大多是一锤子买卖，版税就算有也是少得可怜，有时候一张图的版税可以少到卖1万册书跟卖10万册书基本看不出什么差别来。当然画着画着画出名堂的人也还是有的，小说卖火了各种追加插画会应接不暇，而且如果实力强到一定程度出版社也会要求签条件更好的版税合同。

redjuice认为，在这个大环境下P站的出现其实是给更多有志于从事画师工作的人提供了更多工作机会，虽然其中大部分工作都是碎片式的，接触这些工作的画师也并非各个都能转成职业画师，但毕竟为画师这门职业拓宽了道路，就像redjuice自己是有本职工作的，完全可以接一些力所能及的工作当做是赚零用钱，新人也可以通过这种方式积累实战经验，对将来的工作必定会有所帮助。看来这位P站元老说话还是很有技巧的，既揭露了内幕过了一把嘴瘾，又不失时机的为pixiv唱了一通赞歌，片桐胖子还不封个大红包给红汁老师。





一个臀控的“3000小时论”

Success of the buttocks complex

“以适当的时间坚持不懈的练习才有效果。每天3小时，一年365天练习画画的话，算起来只要有3年就有出道的水准了，不过实际上还是没那么简单的。熟练掌握一项技能不单单是知识的积累。”

在TheInterviews上很多网友都请教redjuice的绘画方法论，其实很多采访redjuice的媒体也问过类似的问题，因为他实在是一个非常稀有的样本（业界跟他情况类似的可能只有拿了工科硕士后才开始走上画师道路的refeia），零基础，32岁才正式出道，一年后突然一鸣惊人，这绝非常人能做到的，莫非redjuice真有什么秘诀？

答案当然是否定的。于是redjuice抛出了他那个有名的“3000小时论”，试图来说明他能有现在的成就其实全凭“努力”和“坚持”这四个字。这个“3000小时论”最早出现在pixiv的官方刊物『Quarterly pixiv』的访谈中。当被问及他





的绘画事业起步较晚，是如何快速提高水平时，redjuice表示最重要的还是积累，他从开始学画画到可以从事画师的工作花了很多年时间，如果把练习时间量化一下的话可以达到至少3000小时。但这个数字虽然听起来很吓人，6年光阴平摊到每一天的话其实也就1.5小时左右而已，这点时间对于有志于成为画师的人而言并不算什么，关键是贵在坚持，他说“每天3小时，一年365天练习画画的话，算起来只要有3年就有出道的水准了，不过实际上还是没那么简单的。熟练掌握一项技能不单单是知识的积累。顺便一说，据说要通过新司法考试需要8000小时的学习时间。”日本的司法考试是不是真要花8000小时才能通过我们不知道，但花3000小时练成准职业的程度这点是绝对有可信度的，单纯从画画技巧的角度而言本来就是一个熟能生巧的过程，而从艺术素养和个人风格上来说这种积累也是大有裨益的，所以实际上绘画没有捷径可走，是日常练习的累积，这点可以说是业界的共识。



当然，在实际操作时，如何练习也是颇有讲究的。人总有长处和弱项，一味放纵长处，避开弱项的话对画力的整体提升也是于事无补的。就redjuice个人而言，其强项在于入门时就已经多少掌握了的软件操作能力，尤其是在3D方面，被问及软件的话题是他总能滔滔不绝聊上几个小时。那么他的弱项显然就在基本功上了，具体来说是对人形体的把握能力上，通俗点说就是非科班出身的人，连基本的人体素描都没怎么好好画过，实际画画时会四处碰壁，很多人画力难有提高也是因为基本功太差，不知从何改进。

在TheInterviews上redjuice为网友分享了他在为『罪恶王冠』项目工作时获得的一些经验，因为这是他个人迄今为止第一部，也是唯一一部担任角色原案设计的作品，其中很多工作对他而言也是带有启示性的。redjuice谈到，在给『罪恶王冠』做人设时，他就遇到了单个角色表情与形体的多元化，以及角色与角色之间设定差异化这两大问题。看过设定原稿的人都知道，一个主要角色需要有含各种表情的表情组，若干套不同的着装，以及某些特定的形体姿态，而在画插画时通常只要考虑一种状态即可。角色间的差异化也是，如果不想被人骂判子绘的话，那么就必须在细节上处处下功夫，让差异体现在每个关键的部分，但有时候又要考虑到所谓整体性的东西，所以差异化也是有一个必须拿捏好的度的。这么想来，人设——尤其是原创作品的人设，确实是一门高深的技术活。

redjuice为网友分享了一条实用经验就是，给角色的身体各部分划分重要程度，然后在重要程度高的部位花大力气做设计，这样更有利于个人风格的形成，因为每个画师看重的部位是不同的，采取的设计思路也完全不一样。而redjuice所看重的部分大概不能用简单的排序法，而是要用打分的方式来体现其重要性。他首先引用有着300年历史的人形屋“吉德”沿用多年的座右铭“脸是人偶的生命”来阐述他认为脸部的重要性，在整个脸上各器官的重要性差异很大：

眼睛，50分（100分制）

眼睛是心灵的窗户，眼睛也是表现性格和情感是直观的途径，很小的调整也能呈现出完全不同的感觉。颜色、大小、睫毛的表现、光线反射、高光部位等等细节都需要特别注意。

鼻子，10分

很多时候只需要用最简单的线条表现就可以了。

嘴，20分

跟鼻子一样线条很简单。不过有时候也要为作品三次元手办化时嘴角的立体感做一些考量。

脸部以外，身体的其他部位的重要度大致如下：

足、脚趾，40分

曲线较多较复杂，例如大腿的线条、膝盖的细节表现、腿肚子的线条、厚度、长度、骨骼的角度、膝盖内侧、柔软度、肉感、脚趾、绝对领域等等……信息量太大，需要重点对待。主要魅力点。

手掌、手指，30分

人体上骨骼构造最复杂的部分。跟脸部一样也是可以传递情感的部位，错误的手势会传递错误的信息，给画作带来灾难性的结果，所以切勿养成一些画手时改不掉的坏习惯。



▲redjuice用这张习作告诉网友哪个才是他最看重的部位

胸，30分
大小、形状都有讲究，与性格可以联动，又是也会做完萌点来看待，重要性不言而喻。

肩、锁骨，15分
在某些需要突出欧派的场合，锁骨是可以加分的魅力点。不需要过多的线条表现，尽可能表现出阴影效果即可。要注意的是锁骨并不是一条直线，而是由一定的弧度与肩胛骨相连。

腋下，30分
无他，只要仔细观察细节就不容易画坏。

臀部，40分
重要的魅力点，根据年龄和活泼程度的不同，臀部的形状也会相应调整。虽然我不会说臀部和脸部一样重要，是可以传递表情的部位这种言过其实的话，不过臀部的重要性的确不在脸部之下。背部的线条与臀部要考虑的浑然一体，尽力表现出肌肉与脂肪完美结合在一起的美感。要说臀部的话题实在太长了，以下省略三千字……

肘，10分
要注意肘部骨骼的外形变化，肘子不仅仅是一个角而已。

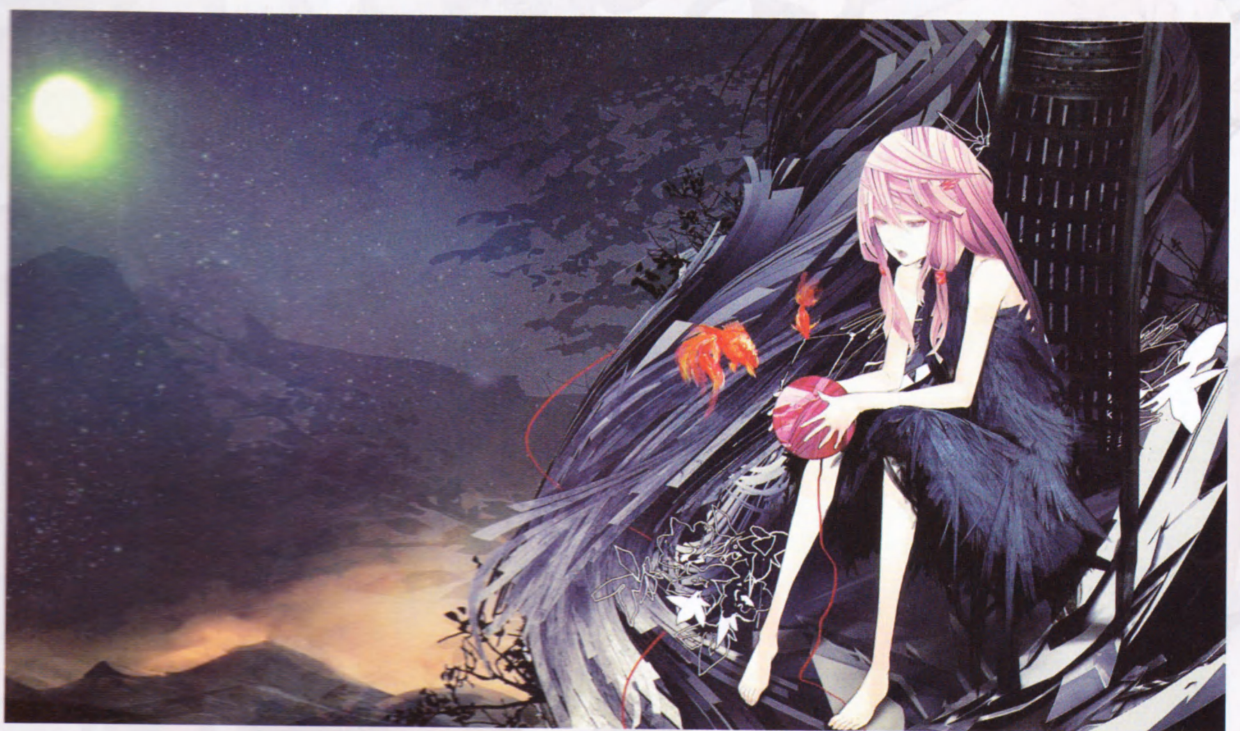
腹部、腰、肋骨的线条，20分
要注意肚脐其实并不是一个单纯的洞而已，男性与女性的肚脐位置是不同的，女性略偏高。腹部也是一个肌肉与脂肪完美结合的部位，年龄不同表现的方式也不同，要注意不要在腹部的中央多加线条

骨盆、耻骨，10分
没什么可多说的。

头发，20-30分
长发的发型特别费神，画奇怪的发型时也是最花时间的。发型和眼睛一样都是能表现个性的部位。

肤色、肤质，20分
要注意与环境、发色、着装等因素的搭配效果。





看了以上redjuice老师的点评，我们不难发现一点就是，他是一位相当重度的足控和臀控，对胸部倒是一点执念也没有。redjuice对臀部的狂热情节是值得细品的，他与笔者以前写过的电脑画师Ni θ老师截然不同，崇尚的不是丰乳肥臀，可以说redjuice是一位少脂肪主义者，他笔下角色的线条都很精炼，身材削瘦脂肪比例很低，所以唯有臀部和大腿是可以表现出一定脂肪含量的部位，除了用绝对领域等手段展示大腿，redjuice对臀部的钻研可谓视角独特，他曾为网友展示过一张他用来做参考素材的图，是由几十款手办的臀部特写照片拼接而成的“臀部墙”，redjuice的作画特点之一就是无时不刻不在考虑3D化，就像他提到的一旦画作被制作成手办，那么很多部位的平面画法就必须做出调整，那么逆向思维的话最好的3D参考素材不就是手办本身吗。体现redjuice“臀部观”的集大成之作就是他第一次系统性考虑角色设计问题的『罪恶王冠』，就臀控的话题笔者点到为止，大家也可以自行去发掘作品中传递的信息。

数码绘大本命与SF情结

DIGITAL PAINTING AND SF COMPLEX

“因为我老家是乡村，虽说比起城里人来对自然更加熟悉，但喜欢画近未来这种与自然生态完全相反的存在可能是一种憧憬的心态吧。”

像redjuice这样喜爱并依赖数码绘的画师在业内其实并不多见。大多数数码绘画师只是把数码绘作为一种工作的途径，而很少有人真正带着实验性的目的去研究数码绘工具，单纯为了尝试效果而不断去使用新的数码绘软件，纯粹只是为了将3D与2D结合而特地去自制3DCG背景素材，想这么干，也一直这么干到现在的估计也就只有redjuice了。

有一个例子能说明他对数码绘本身的执着，他起步虽晚，但迄今为止已经使用过了几乎所有主流的数码绘软件，而且在不同阶段主用不同的软件。前文中提到入门时他用过Painter，并因为与之格格不入而苦恼过一段时间，同时期也在使用万用数码绘软件Photoshop做后期合成和加工。SAI出现后很快取代了难用的Painter，很多天朝画师都是SAI一本到底的作风，有的人甚至连PS都不开，但以redjuice的作风这是不可能的，在主用SAI的同时，PS以及Softimage、CINEMA 4D这些3DCG软件的后期应用都是不可或缺的。但最近redjuice又开始换用CLIP STUDIO PAINT这款时髦的作画软件，基本上弃用了SAI。要问追捧CSP这款2012年才流行起来的新软件的理由，redjuice说了一大通大概有三四千字，但其实真正的理由单纯到不能再单纯，就是因为它有免费版和收费版两种，收费版本的授权价格无非也只有区区每月500日元而已，花500日元尝个鲜实在是太合算了。

在日本，使用任何商业软件都是要花钱的，像SAI这样售价5000日元终身授权的廉价软件还好，也有动辄几万、十几万日元一套的高价软件，比方说redjuice经常使用的CINEMA 4D的最新版本在天朝的售价就达到8000元左右（折合日元13万左右），为了个别功能去花大价钱买软件，普通人是做不出来的，尤其是糊口都比较成问题的职业画师们。可redjuice使用过的正版软件没有几十种也有十多种之多，在这方面的投入比一般画师都要多得多。你可以说这是他IT男的职业特性使然，也可以说数码绘作为他的大本命是值得花那么多钱的，俗话说的好，工欲善其事，必先利其器嘛。但还有一点不得不提的是，redjuice对软件的高依赖度其实还与他的SF情结有关。

翻阅redjuice的出道作『DIZZY in ass-ault empire』到其动画原设的代表作『罪恶王冠』和『VIVIDRED OPERATION』，再到目前唯一一部由其全权负责插画的轻小说『BEATLESS』，只用一个词就能概括这些作品的风格——SF。redjuice形容自己创作的SF作品为“近未来”“无机质”的风格。他说因为自己的老家是乡村，虽说比起城里人来对自然更加熟悉，但喜欢画近未来这种与自然生态完全相反的存在可能是一种憧憬的心态。他提到童年时因为没有机会接触ACG作品，反而很早就开始看科技类的读物，在念小学时就一直读讲谈社的科普读物『Blue Backs』和当时刚创刊不久的科学月刊『Newton』，这些书籍完全都是成年人向的，很难想象一个小学生能津津有味的捧起来读，并坚持长期购买，这个年龄正值与『龙珠』和特摄剧朝夕相伴的时候。大概也是因为科技类方面启蒙较早，redjuice后来进了工科类高专的设计专业，毕业后当了机械设计师，也因此接触到了大量3D设计工作。其对无机质主题的偏好也是因为一提到3DCG就容易让人联想到强烈的金属质感，实际上在2D画面中加入3D背景也多半是为了增加SF作品的金属质感，所以redjuice的作品总是与无机质的视觉效果紧密联系在一起。但正是这么一个以无机质的SF画风为本的redjuice，却是靠一张“可爱即正义！”的初音MIKU公主殿下而广为人知，回想起来仍有令人唏嘘不已的魅力蕴含其中。

写到这里，笔者在文首提出的那个问题，redjuice究竟是一位成功人士，还是一个入错行的男人？应该已经有一个值得信服的答案了吧。他虽然大器晚成，并不意味着过去几十年的人生积累对他的绘画事业没有任何帮助，相反在redjuice的方法论中，“积累”是首要的，有显性的积累自然就有隐性的积累，所以他从来也没有否定过自己的童年和第一份工作。此外，做画师能不能糊口，redjuice用自己的实际行动作出了榜样，有了本职工作这条退路，他才可以更心无旁骛的去选择自己喜欢的作品类型去画，而不用常常为了生计而奔波妥协，所以redjuice迄今为止还是一个很纯粹的以个人兴趣为导向的准职业画师。当然，他的事例在整个业界并不值得推广，莫如说他是凤毛麟角的幸运儿才对。正因为不可复制，所以redjuice才会显得特别。▲



▲redjuice工作室内充满数码感的作业台

骚年，不来打一局麻

Do you want to play

室内派作品的圣地制霸野望

indoor game s anime tourism

笔者写过很多有关圣地巡礼的文章，接触过大量目标作品，但像『天才麻将少女』这么特殊和有趣的确实并不多见。很快『天才麻将少女全国篇』就要播出了，对于等待了三年的麻将爱好者们来说，在欣赏堪比特摄剧的华丽斗牌竞技的同时，接触到来自日本各地的麻将妹子，进而对她们故乡的风土人情有所了解也是一桩颇有乐趣的事。那么本文就系统回顾一下『天才麻将少女』在圣地巡礼方面的诸多建树，为各位开启一段麻将巡礼之旅吧。

如前文所说，其实『天才麻将少女』这部作品的有趣之处就在于，明明是本格的室内竞技题材，却有着遍布于日本全国各地的圣地可供巡礼。这里面的门道就在于，作者小林立及继承其衣钵的外传作者五十岚あぐり刻意的将参加全国大赛的队伍分散布置于一些地域风格差异很大的地区，俨然就是要靠全国大赛的名义来一次各地麻将队伍的巡礼。而且漫画单行本的封面绘历来很有传统，皆以主要角色结合景物背景的形式体现，而这些景物虽然绝大部分都不是风景名胜，有些甚至连风景都算不上，无非只是一些生活化的场景，但结合封面角色的出身，圣地巡礼爱好者们还是很容易的就锁定了目标，这也使得『天才麻将少女』成为一部比较少见的漫画原作的圣地巡礼氛围要远远浓于改编动画的作品。一般而言动画的信息量和表现形式都要胜过漫画，通过动画画面来进行对比也更容易和直接，但小林立显然通过圣地巡礼这条途径打破了漫画与动画之间的障壁，使『天才麻将少女』成为了一部特殊的作品。



▲看这密密麻麻的的圣地分布



——『天才麻将少女』系列圣地巡礼总力特辑

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、Jedi ■美编/ASKI

从一张图上可以看出，『天才麻将少女』的圣地遍及本州岛全岛，从最北的岩手县到最南的鹿儿岛县，密密麻麻立满了箭头。不过奇怪的一点是目前的圣地分布似乎仅局限于本州岛，四国、冲绳和北海道并未涉及，看来漫画日后还有广阔的拓展空间（北海道其实有登场学校，但没有背景描述）。无论如何，偌大的本州岛就够圣地巡礼者们奔忙一阵子的了。如果要从中挑出重点的话，参照目前三部主要的漫画作品，可以选出无印版的主要舞台长野县，『阿知贺篇』的主要取景地奈良县和大阪府，以及新篇章『咲慕流年（シノハユ）』的舞台岛根县。这几处地点从地理位置上说相差甚远，从理论上说要一次巡礼完是有很大难度的，所以在设计巡礼路线时颇有讲究，不仅要照顾到巡礼的乐趣，还要顾及到观光的价值。巡礼目的地的前期考察和路线设计也是圣地巡礼活动的一部分，对于爱好者们来说一样可以乐在其中。

無印版：长野县的第三块 ACG 招牌

First spot：SAKI

提到『天才麻将少女』无印版的主要舞台长野县，在笔者以前撰写的『出发！去三次元的世界』系列专题文中就早已有过介绍，长野县本身的旅游资源属于中游水平，对 ACG 作品的亲和力并不弱。这里是人气剧场版动画『夏日大作战』的取景地，该作也被视为长野县的第二块 ACG 招牌，并借此来吸引 ACG 人群振兴当地的旅游业。以长野县为取景地的动漫作品其实并不少，但出名的不多，年代久远一点的有『拜托了！老师』及其续作『拜托了！双子星』以长野县作为拍摄地，『拜托了！老师』的取景地大町市木崎湖也是早年赫赫有名的圣地巡礼目的地之一，因此『拜托了！老师』便是长野县的第一块 ACG 招牌。此前也有像『世纪末超自然学院』这样的原创动画落户长野县，也特意塞入了当地旅游的内容，无奈动画本身的人气低迷，实在难堪圣地巡礼的大任。情况类似的还有『浪漫追星社』、『RDG 濒危物种少女』和真人版的电影『羊之歌』。『天才麻将少女』可以算得上是长野县的第三块 ACG 招牌，2012 年开播的『在盛夏等待』则是第四块，当然后者原本就有『拜托了！』系列的纯正血统，多少有一些先天优势。

说到长野县，这里简单介绍下该县的历史





▲脑内想起中田伯爵旁白音的场景





▲权堂町秋叶神社前，桃子和学姐约会的地方





▲『世纪末超自然学院』中芽原实里带男主参观象山地下壕，印象中这是唯一一部以此处作为取景地的ACG作品

和旅游资源。长野县的疆域大致相当于以前的信浓国，所以也有信州之称，在很多介绍圣地巡礼游的资料中都能看到“信州”字样。战国时代的信浓国境内势力复杂，有木曾氏、村上氏、诹访氏、小笠原氏、高梨氏等几大势力，其中诹访氏为诹访大社的神官，在当地有强大的宗教势力，『东方风神录』中就有关于诹访大社的设定背景，洩矢诹访子和东风谷早苗都有这方面的渊源。小笠原一族因为后来傍上了德川家成为江户时代的名门望族，『圣母在上』里的有着名门背景的红蔷薇姐姐大人小笠原祥子实际上就是借用了小笠原这个大姓。信浓国由于夹在越后国的上杉氏和甲斐国武田氏两大豪强势力之间，经常成为群雄逐鹿的战场，四次川中岛合战的发生地就在信浓国境内。信浓国几经争夺最后还是落入武田家之手。但甲斐之虎武田信玄死后，其子武田胜赖被织田信长和德川家康联手击败，武田家的势力土崩瓦解，但不久后织田家也在本能寺之变后急剧衰落，信浓随即再次陷入纷乱状态，有着名将真田昌幸和真田幸村父子的真田家趁虚崛起，成为信浓国的一大势力。关原合战后，真田幸村的兄长，当时从属于德川家的真田信之受封信浓上田藩藩主，后转封松代藩并一直延续到了幕末。长野县当地有不少真田家的遗迹和故居，这在『夏日大作战』和『世纪末超自然学院』中都有所体现，也是当地比较有名的旅游资源。

长野县大部分地区是以山地和山中盆地组成的，加上是完全与海隔绝的内陆县，大城市屈指可数，人口密度也不高，不属于都市圈。但这里亲近自然，宜居程度很高，是日本有名的长寿县。旅游资源方面，有之前提到的与真田家有关的诸如上田城、松本城的城堡，有保留完好的江户时代风情的驿站宿场妻笼宿，有湖光山色风景宜人的木崎湖和诹访湖，有富人的度假胜地轻井泽，在冬季还有大批优质的滑雪场（别忘了长野是举办过冬奥会的地方）。其中像轻井泽这样的富人别墅区曾经出现在很多ACG作品当中，类似『圣母在上』这样的高大上动画还在OVA中专门拍过富人们在轻井泽度假开派对的剧情。但像这样的富人区毕竟是缺乏亲和力的，加上当地大多是私人土地和宅院，也在客观上对圣地巡礼造成了障碍。于是，上田市和长野市两个人口较多的大城市就担负起了长野县圣地巡礼的主要职责。长野、松本和





▲县预赛场馆





▲原村家住宅，原型其实是原村的观光咨询所





▲马笼宿，位于岐阜县境内，是古老的驿站，通过骡马古道连通信州

上田是长野县人口最多的三个大城市，其中上田是『夏日大作战』的主要取景地，而长野市则与 5 部 ACG 作品有关，要重点介绍的就是『天才麻将少女』。

长野市是长野县的核心城市，县厅所在地，人口 37 万多人，是信州第一大城市，有着最便捷的交通，是长野县圣地巡礼的首选目的地。长野市的旅游资源有佛教圣地善光寺，『甲阳军鉴』的作者、武田四天王之一的高坂昌信驻守的海津城，真田家故居真田邸，川中岛合战的古战场，户隐流忍者的大本营户隐山等等，『世纪末超自然学院』就寻访过善光寺、海津城和真田邸等景点，『RDG 濒危物种少女』则着重拍摄过户隐山和户隐神社。不过『天才麻将少女』无印版反其道而行之，没有选择任何长野市的知名景点，仍主要以市容街景为取景对象，其中部分场景非常生活化，以至于很多读者都怀疑漫画作者小林立是否是长野县人士，但小林是如假包换的生在东京长在东京的江户汉子，没有一点信州背景，所以不少圣地巡礼爱好者都评价执着的小林立为“恐ろしい子（可怕的家伙）”。长野市内与原作对应的取景地主要有三处，分别是长野市中心的 JR 长野站善光寺口站前的商业街，这里不光在漫画中出现，在动画第一季里也多次出现在旁白解说近未来麻将运动在日本大行其道时使用的画面，所以对动



▲海津城，也叫松代城，由于没有天守所以看起来不那么雄伟气派

画观众们来说很有亲和力。以前一度有人把这个场景误认为是东京的立川站，但后来经考据其实还是在长野境内。另两处是权堂町和箱清水，这里便是剧中长野县四强校鹤贺学园高等部的所在地了。原作中有很多加治木学姐和桃子打情骂俏的场面，绝大部分都可以在现实中找到一一对应的场所，对比漫画和动画来看，还原程度还是很高的。顺带一提鹤贺这个名字本来就来源于长野市的一个地名，全称是大字鹤贺。漫画中很多命名都有现实的出处，下文中会一一介绍。

『天才麻将少女』无印版在长野县内的取景其实很分散，原因是长野县内的参赛校都分布于不同的城市中。从地理位置上从北到南的话，整个长野县可以被划分为北信、中信和南信三大块，然后又细分为北信长野市（鹤贺学园）；中信盐尻市（县预选赛场馆）、下诹访町（咲与小和和在湖畔拉钩“互许终身”的地方）、茅野市及原村（清澄高中、合宿所在地，另外也是原村和名字的出处）、安曇野市（龙门渕高中）；南信饭岛町及松川町（清澄高中）、饭田市风越山麓（风越高中，也是其名字的出处）这些巡礼目的地。另外还有部分场景在长野县以外，包括岐阜县中津川市（四校合宿所在地）、东京武藏野市的武藏野田径场（县预选赛场馆内部场景）、东京港区（龙门渕一行人来东京比赛曾经到过的场景）、奈良县橿原市及吉野町（原村和国中时居住的地方，下文中会介绍）、仙台市瑞凤殿（咲和小和和在一起的某个场景，最匪夷所思的一个取景地）。

下面选取一些有巡礼和观光价值的地点来设计简单的巡礼路线。





▲福路美穗子每天上学的必经之路，也是与池田喵两人打情骂俏的地方



▲横谷溪谷



目的地：长野县长野市
交通方式：JR 东日本长野新干线长野站、长野电铁长野县长野站
巡礼路线：长野站→善光寺→权堂町→海津城→真田邸→象山地下壕→户隐山
游览时间：1天
巡礼价值：★★★☆

以东京作为出发地的话，一般选择新干线比较省时间，虽然费用会比较高就是了。巡礼的第一站是长野站周边的商业街，一边在脑内回忆动画的配乐声以及中田伯爵性感的旁白音“21世纪，全世界的麻将人口已经超过……”，一边走过 OP 中出现过的天桥，然后可以在附近找地方先填饱肚子。第一个景点善光寺其实离长野站很近步行就能到达，寺院相传建于 664 年，是一所比较特殊的无宗派的佛寺。记录鹤贺学园麻将部成员很多生活场景，尤其是留下加治木学姐和桃子很多甜蜜瞬间的权堂町就在善光寺不远处，很容易就能找到权堂商店街和秋叶神社前的几个标志性场景。但此地其实是长野市内唯一的欢乐街，有不少风俗场所，貌似不宜久留的样子。

走马观花后前往城南的观光区，乘坐巴士花费时间在 30 分钟以内。这里有保存完好的海津城，可以入内参观一番，不过以一座速成的支城而言，海津城没有天守阁，远不如主城气派。海津城对面就是真田邸以及真田宝物馆，但想要在这里一睹真田幸村遗物风采的话可能要大失所望了，因为这里是真田信之一族的官邸和生前所用之物的展馆，与幸村无关。不远处的象山地下壕倒是颇具反帝国主义教育色彩的景点，这里是二战时期为天皇作为最后负隅顽抗的大本营而挖掘修造的地下迷宫，动用了大量中国和朝鲜劳工，很多人惨死在这里。以上这三个景点在『世纪末超自然学院』中都有过介绍，乃是货真价实的圣地巡礼目的地，只不过与『天才麻将少女』无关而已。

下午如果时间比较充裕的话建议可以北上到市区北面市郊的户隐山看一看，这里以前是户隐流忍者的大本营，也是修验圣地之一，在『RDG 濒危物种少女』里有不少戏份。由于这里自然环境清新怡人，其实也可以选择在早上登山。但想要在一天内逛完包括户隐山在内的所有景点还是不太现实的。

目的地：长野县盐尻市、茅野市、饭田市
交通方式：JR 东日本中央本线盐尻站、茅野站，JR 东海铁道饭田线饭田站
巡礼路线：长野市→盐尻市→茅野市→饭田市
游览时间：1 天
巡礼价值：★★★☆

从长野市出发搭乘篠之井线到终点站就到盐尻市了，这里涉及到的场景无非就是县预赛场馆的原型——盐尻市文化会馆 Raisin Hall 这一处而已。有意思的是预赛场馆的外部是根据 Raisin Hall 来设计的，可内部则完全不是那么回事，原来内部场景和附近街景的画面全部取自东京武藏野的田径场，这种横跨几百公里的取景方式实在让人费解……

乘坐中央本线盐尻线可以来到长野县东部的茅野市，这里乃是清澄高中第一次合宿的取景地，风景相当不错，巡礼价值陡增。其实在到茅野市之前完全可以顺道拜访一下诹访湖边的诹访大社,来一次『东方风神录』的圣地巡礼。诹访大社是日本全国 25000 多间诹访神社的总本社，它其实是由环湖而建的四所神社组成的，通称二社四宫（上社:本宫、前宫，下社:秋宫、春宫），其中上社前宫位于茅野市境内，本宫位于诹访市，秋宫和春宫则位于下诹访町，一次巡礼完颇费周折，时间较紧的话走访一下上社前宫也就满足了。茅野市的巡礼目的地集中于市郊的奥蓼科温泉乡，从茅野站搭乘巴士要 50 分钟左右，在这里可以看到漂亮的乙女瀑布（剧中叫早乙女瀑布）和横谷溪谷，主人公们入住的就是附近温泉乡中 5 个温泉中的一个。小和和的故乡原村就在茅野市旁边，这里有原村家的住宅原型可供巡礼，不过要特地来一次的话还是有点不值得。

最后一站是长野县最南面靠近静冈县的饭田市，可以通过中央本线转饭田线在饭田站下车，但要到达巡礼目的地的风越山麓还有一段车程。片中出现的风越高中其实真实存在，只不过是一所普通高中而非女子高。剧中池田喵和美穗子上学放学所走过的地方都可以找到实景，但因为是生活场景又是难走的山路所以颇有难度。

顺带一提，结束长野县的巡礼后，可以通过静冈县返回东京，也可以西行岐阜县拜访一下中津川市的马笼宿，这里是四校合宿剧情的主要取景地，也是一处旅游休闲场所。



▲横谷溪谷



▲乙女瀑布

阿知贺篇：从吉野町到千里山

SAKI Achiga-hen

▲形状怪异的太阳之塔

▲樱花遍野美不胜收的吉野山，曾吸引丰臣秀吉专程前来赏樱

2010 年单行本第 7 卷发售以后，『天才麻将少女』无印版的连载暂时陷入了低谷，两年时间只发售了两卷，这时候两部衍生漫画挑起了巩固读者人气的大梁，一部是由五十岚あぐり执笔的外传『阿知贺篇』，另一部是木吉纱担任原画的四格漫画『咲日和』。其中『阿知贺篇』连载得有声有色,画了一年多以 6 卷的篇幅完结，并且还被制作成全 16 话的 TV 动画版，待遇与无印版无异。虽然从漫画人气上说,『阿知贺篇』没打算也不可能强压无印版一头，造成喧宾夺主的效果，而且五十岚毕竟在麻将上的功力远不如小林立，并非以精妙的牌谱和对局取胜，而是更依赖于超能力的发挥，这点也遭到了不少无印版读者的无情吐槽。不过，在选择作品舞台以及漫画作画质量这点上，五十岚的发挥还是可圈可点的。毕竟小林立出任了漫画原案一职，所以实际上对于漫画舞台的的刻画还是继承了小林立一贯的思路，也为圣地巡礼爱好者们提供了大量实地走访的机会。

『阿知贺篇』的篇幅只有无印版的一半，但故事完整性较强，前半段以描写奈良县代表队阿知贺女子学院高等部麻将部如何从本县脱颖而出为主，兼有回忆原村和曾经在奈良县生活学习的剧情，对故事的舞台奈良县有较多细致的描绘。后半段剧情突入全国大赛阶段，在大赛第二轮中遭遇了强劲对手，来自大阪赛区的千里山女子高中队的挑战，花了不少篇幅描写千里山主力双姝园城寺怜和清水谷龙华，这一部分剧情的舞台也随之移师位于北大阪的千里山地区。由于『阿知贺篇』的剧情发展到全国大赛 A 区半决赛结束为止，没有再对其他队伍





▲怜向龙华撒娇的喷泉就在千里山站不远处的一个公园内

进行深入的描写，所以关于本作的圣地巡礼目的地基本上可以锁定为奈良县和大阪两地。

首先来介绍一下阿知贺女子高所在的奈良县吉野町的概况。吉野町所属的吉野郡在奈良县南部占据了奈良县一半以上的面积，虽然面积很大但整个郡的总人口不到4万5千人，是典型的人口稀疏的乡野之地，其中位置最靠北的吉野町由于最靠近奈良县人口较为密集的城市区域，人口达到8000左右，并且由于拥有优质的旅游资源，所以交通便利，有电车直达，旅游旺季时游人如织。吉野町的核心旅游资源便是已经被列入世界文化遗产的吉野山（包括吉野山本身，以及山上的三座神社、两座寺院，这些又都包含在纪伊山地灵场及参道的大项目之内），这里自古就是著名灵场，佛教圣山，千百年来香火不断。同时，吉野山也是日本非常著名的赏樱名所，春天的千本樱开得漫山遍野，美得撩人心弦，所以吉野町即便单纯从旅游的角度而言也是极具价值的地方。有趣的是『阿知贺篇』中的主人公们实际上就居住在吉野山上，巡礼者们这下就可以做到巡礼游玩两不误了。漫画原作第一卷的封面绘背景里还出现过邻近的大淀町的街景，不过也就是昙花一现的程度而已。

再来说说大阪府的千里山地区。大阪府是关西地区人口最密集的一个行政大区，可以分为东西南北四大区域（漫画中北大阪有千里山和三箇牧两支代表队登场，南大阪则有在全国篇中戏份很多的姬松高中）。北大阪泛指大阪市北面和大阪府北面的区域，没有特别划定范围。其中千里山地区所在的吹田市位于大阪市正北面，人口36多万，有大片人口稠密的住宅区，这点与吉野町截然不同。吹田市由于是以前大阪世博会主会场的所在地，以万博纪念公园而闻名，公园中标志性的建筑物太阳之塔曾出现在大量ACG和影视作品中，最近比较有印象的就是电视剧『半泽直树』和漫画『核爆默示录』了，可以说太阳之塔已经成为了大阪的一个象征。千里山在吹田市的中西部，是一大片丘陵地带，古名千里丘陵，后才有千里山的别称。现在的千里山是一片标准的住宅区，虽然街景有些乏味，倒是没有影响圣地巡礼考据党的考察工作，顺利找出了与漫画和动画有关的一批场景，还原度也是一如既往的高。

下面笔者也将围绕吉野町设计简单的巡礼路线以供参考。



▲吉野山上的纪念品店已经完全纳入我大麻将党的控制范围内了



▲吉野町旅游促进部门推出的限定版明信片

目的地：奈良县吉野郡吉野町
交通方式：近铁橿原线—吉野线吉野站，吉野索道
巡礼路线：奈良市→橿原市→吉野町→吉野山
游览时间：1天
巡礼价值：★★★★☆

如果你还记得笔者上一期所做的『境界的彼方』的圣地巡礼之旅的话，应该会对奈良县有印象。从奈良市经橿原市、明日香村、吉野町，一直到吉野山的游览路线是比较主流的奈良1-2日游路线，撇开前面这些已经介绍过的地方都不谈的话，直接从奈良市的大和西大寺站搭乘近铁橿原线到橿原神宫前站，同站换乘吉野线到终点站就能抵达吉野町，下车后步行至索道站坐吉野索道就能上吉野山。上山以后先别忙着巡礼，可以先在花矢仓展望台一览吉野山全貌，再参观一下金峰山寺、吉野分水神社、金峰神社、吉水神社等古建筑群，如果恰逢樱花季的话，还可以欣赏醉人的千本樱。要找到『阿知贺篇』动画中拍摄的场景只要先找到一个叫铜之鸟居的地方就可以了，那里的街景和坂道还原度很高，很容易辨认。下山时如果不嫌累可以走一走古代修验者走的参诣道，沿着山势走过上千本、中千本、下千本一路欣赏沿途美景，体会"无胖次主义者"高鸭穩乃和"援交小天使"新子憧等麻将少女是怀着怎样的自由自在的心境生活在如此人间仙境中的。

咲慕流年：岛根县松江市，巡礼新大陆

SHINOHAYU the dawn of age





▲漫画中千里山女子高的校舍，其原型为吹田市三千里山佐井寺图书馆

2013年3月，『阿知贺篇』在『月刊少年GANGAN』上正式完结，时隔半年以后，新篇章『咲慕流年 the dawn of age』便在『月刊BIG GANGAN』上拉开了连载的序幕，漫画的作画仍由五十岚あぐり担当，而剧情时间线则推到了无印版的十年以前，可以说是无印版的“前传”。由于连载刚开始不久，读者们对于新篇章的了解还停留在比较浅薄的程度上，但已知的是作品舞台是位于岛根县的松江市——一个对于大部分读者而言都很陌生的舞台，也是巡礼者们眼中的新大陆。

松江市所在的岛根县位于日本中国地区山阴地方的西部，北面日本海，东南西三面分别是鸟取县、广岛县和山口县，这里古代由出云国、石见国和隐岐国三国的领地组成，古时因为远离政治中心一直不很发达，隐岐岛还是有名的贵族流放地。战国时代尼子氏筑月山富田城，凭借石见银山的丰厚资源与附近的大内氏和毛利氏展开争夺，但最终还是败于稀世智将毛利元就之手，兵败灭亡。出云国自古以出云大社





▲画面中出现的鸟居就叫铜之鸟居





◀▼漫画彩色扉页之一，就位于玉造温泉街，更容易造访



▲这里是上山的必经之路，也是假日时游人如织的商店街



▲▼漫画彩色扉页之二，这个路边鸟居在巡礼地图的最右边，其实并不容易到达

而闻名，这里是日本最古老的神社之一，供奉国之第一神灵——大国主大神，相传每年的神无月（10月）全国八百万众神齐聚出云大社进行神议，因此出云大社的地位极高，就连参拜的礼仪规格也与其他神社不同。出云市年接待游客820多万人次，其中有至少250万是冲着出云大社而来。与出云国邻近的石见国以银山著称，过去曾是当地大名和幕府的财政支柱之一，2007年石见银山入选世界文化遗产后，岛根县当地的旅游业越发蓬勃起来，松江市年接待游客870多万人次，位居全县第一，有“水都”之称的松江市的旅游资源也是全县最丰富的。

松江市北临日本海，东西两面分别是两个内陆湖中海和宍道湖，三面环水。市内有堀尾忠氏修筑于1611年的气派的松江城，极具江户时代风情的传统建筑群盐见绳手，神魂神社、熊野大社、美保神社等著名神社，日本三名泉之一的玉造温泉等热门景点可供造访。不过岛根县由于地理位置较偏，一般推荐从大阪或福冈出发，以3-4天时间周游广岛、山口、冈山、鸟取、岛根诸县为宜。广岛和冈山的旅游资源也很丰富，可以巡礼的动漫及影视作品包括『平清盛』、『玉响』、『神中』、『苍穹的法芙娜』、『有你的小镇』、『火影忍者』等一大批，鸟取县则是最近热门的『Free！』的取景地，还有圣地巡礼领域的元祖级圣地境港市的水木茂大街，绝对值得一游。






▲庄严肃穆的出云大社


▲气派的松江城天守

目的地：岛根县松江市
交通方式：JR 西日本山阴本线松江站、玉造温泉站
巡礼路线：松江站→玉造温泉→出云大社
游览时间：1 天
巡礼价值：★★★★



通过 JR 西日本山阴本线到达松江站下车后，有必要妥善规划一下巡礼路线。松江市地形特殊，夹在中海和宍道湖中间的地峡部分是闹市区，城市被河流分成了南北两部分，前文中提到的一些景点分散在全市各个角落。而『咲慕流年』漫画部分的实地考据，仅漫画第一话就有 20 处之多（分布情况详见上图），位于松江站周边的只有两处，其余大部分位于山阴本线沿线，宍道湖湖畔，尤其是在玉造温泉周边。

所以笔者建议的巡礼路线是，先在松江站附近搭乘松江市内的观光巴士，游览松江城和盐见绳手，之后返回松江站搭乘电车前往玉造神社，可节省不少路上时间。熊野大社和美保神社分别位于城南山中和城市最东北角的美保港，坐巴士都要 40 分钟以上才到，时间较紧的话不如直接放弃。在玉造温泉可以多作停留，漫画新主角白筑慕的很多场景都在这一带，走累了可以在温泉街泡泡脚，买点旅游纪念品。同时，从这里也比较容易达到出云大社，乘坐山阴本线到出云市站，换乘一畑电车的北松江线至川迹站再换大社线至终点站出云大社前站下车即可。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华、白石
■美编 / 迷梦

欢迎收看本次的 nico 新闻，这次本台组织了一次特殊的节目，题名为“诈尸专场”。（被番茄砸中倒地）咳咳，这个月呢，有不少在 nico 消失很久，甚至某些时候觉得 TA 不会再出现的人物出现了，于是群众们欢欣鼓舞奔走相告，在这里也当然要来说一说这几位。

GUMI MV「ドーナツホール」

番号：sm22138447 作者：ハチ

诈尸组一号队员，出道之后一直以真名米津玄師活动，投稿不少，都是所出单曲、专辑的宣传曲 PV。虽然大家都知道他的另一个身份“ハチ”，但不少人也默认他大概不会以原先的名义再投 Vocaloid 原创了。不过世事难料啊，这首最近红透了 nico 半边天的『ドーナツホール』正是时隔两年以上的新作，如往常一样，一人包揽作词作曲插图 PV，也如以往的每一首作品一样，翻唱如雨后春笋，再生 mylist 成绩闪瞎眼。据主米说，追求的是“少年漫画”的感觉，是一首初听只觉得hachi风浓重，再听已然中毒的本月佳作。



「bouquet」を歌ってみました。by ENE

番号：sm22222592 作者：ENE

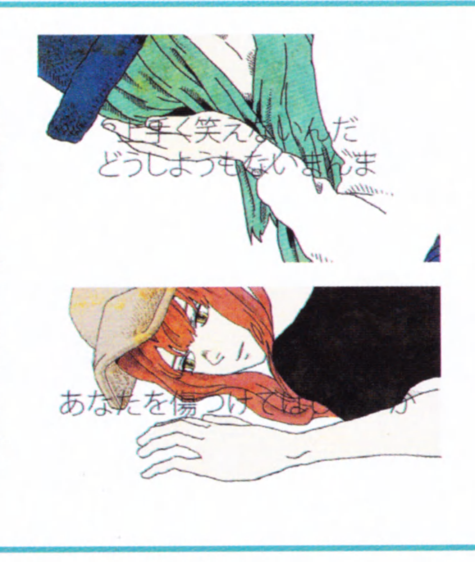
由于一些原因，ENE 在 nico 宣布引退，大家都很为这位韩国女唱见感到可惜。所以她这次归来不少人都不敢相信自己的眼睛。于是她也成了我们这期的诈尸组二号成员。时隔一年选择 doriko 的这首『bouquet』，主米写着“随着时间流逝悲伤减淡，但伤痕犹在”，大约也暗喻了一些旧事吧。过去不论，很多爱这份声线的老读者应该会很开心吧！满屏的“欢迎回来”不光是一种欢迎，也是对未来的祝福。



【友達に】ドーナツホール【歌わせた】

番号：sm22215798 作者：キースケの友人

顺便推荐一首『ドーナツホール』的翻唱作品，キースケ这位 Mixer 有一位超级棒的友人，キースケ经常怂恿之，录音并投稿。而这位以“キースケの友人”名义活动的唱见最大的特点是音域的宽广度，起先投稿的时候大家认为是个“两声类”，纷纷猜测她的性别（剧透了 XD）。后来确认了性别和本音之后，又被她比一般两声类更广的音域所折服。本音比较中性低沉，但是某些时候高音域的表现反而更加亮眼，除了这首翻唱作品以外还强烈推荐读者们 mylist 巡回（mylist/33237108）。





NICO NICO

Preserved Roses 歌ってみた。【そ~ま feat.amu】

番号：sm22297032 作者：そ~ま、amu



诈尸组三号和四号队员登场！ Amu 上一次在 nico 的投稿需要追溯到遥远的半年前，自从专辑发售后，他就进入了沉寂期，今年投稿只三首，nico 的生放也以游戏为主。そ~ま也是三月前的投稿了，不过笔者还是对他当年与的三角关系记忆犹新（大雾），顺道也记住了他那首著名的杀死前男友（元カレ殺ス）。不过其实他和 amu 的合作不少，这次的新投也不禁让人回想起当初的岁月呢。投稿曲是最近大红的动画『革命機ヴァルヴレイヴ』OP，原唱水树奈奈和 T.M.Revolution。

さかさシンドローム 歌ってみた 蛇足×【蓮】

番号：sm22308806 作者：1122

诈尸组压轴——消失了近一年的 1122 在代表他们组合的这一天连续投稿了两首作品，总觉得很不真实（笑）。【蓮】和蛇足的组合“1122”，原来结成的时候因为是两个 33 岁的中年大叔，所以 33x33=1089，7 月【蓮】生日过后，宣布 1089 解散，变成“良い夫婦”（34×33=1122=良い夫婦），有趣的是第二年 3 月殿生日完后，殿表示他还是 33 岁，所以这个组合继续持续中（喂 ww）。1122 还专门开有一个 mylist（mylist/23390535），投稿作品不少，其中初投稿的『【え？あぁ、そう。】な　蛇足×【蓮】』（sm11152939）已达成百万，还出有一张同名专辑『1122』。由于【蓮】当年个人原因，除了 mix 以往已经好久不在 nico 投稿，这次不光投稿了新作，还透露了自己的专辑顺利制作中，大概会在明年发售，真是让人期待（☆▽☆）





かんこれふぁんくらぶ【艦これ×いーあるふぁんくらぶ】

番号：sm21494172　作者：old-stone

另外就是在 nico 的『半泽直树』大潮过后，默默迎来了新的“舰娘”风潮，『舰队 Collection - 舰 Colle-』是由角川开发的网页游戏，游戏内容是收集称为“舰娘（かんむす）”的军舰萌拟人化角色卡片，为舰娘进行强化及改造同时，并以在战斗中打倒敌人作为目标。因为各种拟人萌娘和独特的收集战斗系统成为最近日本的人气游戏，在国内也有开始有越来越多的玩家，笔者周围就有不少入坑赌船赌得神魂颠倒不由自主掏钱包给厂家的小伙伴们，随着游戏受众的扩大，自然周边产物也就多了起来，nico 上多见实况、MMD 和 MAD 等。

虽然不是本月新作，但是作为一首艦これ和 Vocaloid 混合作品，不妨介绍给大家作为入门。大量其他作品欢迎继续搜索观看，下一期有有趣的也会继续介绍。大热门曲『いーあるふぁんくらぶ』配上各种出自游戏的语音，欢迎大家感受萌的大范围进攻，这个游戏真是又服务了军事宅，又服务了痴汉（咦？）。





『艦これ・島風』弾丸ロッケンガール『初音ミク』

番号：sm22340063 作者：黒うさ P

这才是本月“舰娘”的重磅推荐 w 黑兔子你原来也入坑了，评论也开始称呼他“黒うさ提督”，不过相比上一首，这首是一首完全的原创新作，只是借用了游戏元素，总体来说更加像衍生作品。这就是所谓画师画同人，作曲者就专门写歌的深深的二次元爱啊（噗





最后推荐也已经 3 月不见的びびあん新作『「ダヴィンチの告白」を歌ってみました。／びびあん』（番号:sm22302190）和选曲相当怀旧（并不是原曲投稿时间的意味）的翻唱『【歌ってみた】from G to M（Full ver.）【伊東歌詞太郎】』（番号：sm22369119）。

还要再帮 DECO*27 打个小广告，他近来动作不少，原来是要发行自己的精选碟『DECO*27 VOCALOID COLLECTION 2008~2012』，其中一首混合了不少以往曲子元素的新曲（【GUMI】僕の名前は【オリジナル曲】番号:sm22261113）已经投稿，双 CD 价格十分厚道，收录曲几乎囊括了所有他的名曲，欢迎大家预定 CD 正版~也别忘了 check 最新投稿的『【初音ミク】音偽バナシ【オリジナル曲】』（番号：sm22361272）哟！

哎呀呀，不知不觉又啰嗦了一大堆，转眼间 2013 就要过去啦，我们下次见面估计要过了元旦，提前祝大家节日快乐！

下回见喽（o´・∀・）ノ ハーィ


爱奇艺·动漫
在线观看正版动画！
『钻石王牌』每周日 10：30 播出
梦之音符
青之旋律
奔向梦想的
甲子园
Head for the Dream Place of Koshien
——棒球动画大盘点
■文 / 野球白痴 windchaos ■责编 / 如月千华、Jedi ■美编 / ASKI

甲子园——全名阪神甲子园球场，是坐落于兵库县西宫町阪神老虎队的主场，总占地 396,000 平方米，可容纳 50,454 人。对于日本动漫爱好者来说，甲子园这个名字比起阪神老虎队的主场要更有名的多。甲子园大赛每年共分为春季和夏季两场，其中由于春季甲子园大赛的 32 个名额是根据去年一年的成绩而决出的，所以在动漫作品中看到的以“甲子园”为目标的选手们指的甲子园即是在阪神甲子园球场举办的夏季甲子园大赛。来自日本全国的学校为了争夺 49 个夏季甲子园出线的门票而捉对厮杀，为了甲子园的入场券心甘情愿去付出整个高中三年的心血去训练。当然，对于棒球来说不仅仅只有甲子园，可以说甲子园是梦想的起点而不是终点。适逢年番动画『钻石王牌』在爱奇艺热播中，乘此机会通过此文盘点下笔者最爱的棒球动画。





INFO

On Air
原作：寺鸠裕二
脚本：古怒田健志、藤咲淳一
系列构成：古怒田健志
动画：Production I.G.、MADHOUSE

既然是以本季热播中的『钻石王牌』作为切入点，那今天的棒球动画盘点自然就把第一棒的位置留给『钻石王牌』，让由 Production.I.G. 与 MADHOUSE 共同打造的这部年番作为先为我们轰出一支阳春全垒打。Hasta La Vista,Baby!(西班牙语再见的意思，ESPN 台湾著名解说常富宁在球员轰出全垒打时必说的名句)

我们是谁？是王者青道！
流的汗比谁都多的是？青道！
流的泪比谁都多的是？青道！
比谁都还热爱棒球的是？青道！
准备好要迎战了吗？喔！
以学校的尊严来发誓，我们的目标只有一个
全国第一！冲啊！喔喔喔喔喔喔！

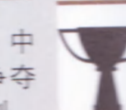
野球少年小风在构思写此文的时候，『钻石王牌』的动画正好播放到这段，如果你看到这段也和笔者一样被燃到的话，相信我你一定会爱上棒球这项运动的。在讲述动画版之前让我们先在牛棚（投手热身的地方，因为长得像养牛的地方因此得名）中暖下身了解下『钻石王牌』的漫画原作。由寺鸠裕二原作的同名漫画自 2006 年在『周刊少年 Magazine』上连载至今，到目前为止漫画单行本的数量已经刊载到了第 38 卷。动画版由 Production.I.G 与 MADHOUSE 合作的黄金阵容打造，预定为年番 50 话。



©寺嶋裕二／講談社



『钻石王牌』的作者寺鸠裕二自己就是一个从小学时候开始打棒球的棒球爱好者，而且担任的位置还是投手，在高中时候能够投出 130km 的球。这里先普及下 130km 的厉害，不要去相信安达充漫画中那说好的 160km，在高中棒球中能投到 130km 控球还能不错的话已经是主力投手的水准了，事实上在『钻石王牌』中主角泽村荣纯的最快球速也只有 130km。或许是由于寺鸠裕二自己本身就有过高中棒球为甲子园而拼杀的经历，所以在『钻石王牌』中能够不但把比赛而且把对内主力替补位置争夺以及各个角色的性格形象都描写的印象深刻，与寺鸠裕二高中时的经历密不可分的。







effort 努力的王道青道

作为一篇棒球布教文，还是先来说一下『钻石王牌』动画的看点。最为一部在『周刊少年Magazine』上连载的作品，又是棒球题材，自然是遵循“努力、友情、胜利”的王道模式。对于国内的动漫爱好者来说，棒球较低的普及率固然对棒球动画的传播产生一定的影响。不过就算不懂棒球规则的非棒球爱好者也能在『钻石王牌』中获得乐趣，你们看同样P.I.G制作的『黑子的篮球』一群腐女不懂篮球也都在那刷屏“黄濑小天使ww”吗？

抛开棒球那些复杂的防守站位与捕手的配球技巧（这点可以去观看『振臂高挥』），棒球的本质说到底还是站在投手丘上的投手与站在打击区的打者之间的对决，这也是为什么在安达充诸如『H2』这样的作品中能把棒球对决简化成国见比吕与橘英雄个人的对决。而『钻石王牌』的主角泽村荣纯又是个能够在投手丘上高喊自己只投正中好球的热血白痴。动画第2话中泽村与前辈的投打对决，相信就算不懂棒球规则的人看得也热血沸腾了吧。站在投手丘上的时候靠投球与压制打者，站在打击区的时候奋力一击努力跑回本垒，棒球其实说简单也很简单。这里插一句，不管是『钻石王牌』、『棒球大联盟』还是『振臂高挥』当滑垒回本垒的时候与捕手相撞的那一刻，在出局与被触杀的电光火石间都处理的好燃，笔者一直觉得冲回本垒的那一刻才是棒球最燃的那一瞬间。









热血＋努力是『钻石王牌』的主基调，也是笔者一直强调『钻石王牌』是热血王道作品的原因。不同于很多棒球动画中的天才投手（安达充说的就是你），『钻石王牌』是更接近于『棒球大联盟』那种可以讲述一个球员成长的故事，换一个现在流行的词就是“屌丝逆袭”。从二军到一军最后到最后能够在正式比赛中站上投手丘，泽村荣纯从吃不下三碗饭到跑步时背后一个个增加的轮胎，看着笔者的小伙伴们都说要找笔者一起来练球了。







泽村荣纯是主角，却并非队中真正的王牌，绝大多数时间都只能打打替补，这样不同于以往棒球作品的设定更励志更能吸引观众产生代入感，毕竟能站在场上投球的只有一个，但默默付出做出努力却不能上场的要远多的多。正如开篇所说，正是作者寺鸠裕二自己有过高中棒球的经历，才能把这段努力与成长的历程描



绘的如此细腻。

从二军到一军，再从中继（先发投手换下场终结者上场之间过渡几局的投手）到救援投手。在漫画 32 卷的时候终于轮到了泽村荣纯的先发出场。作为男一号，在 32 卷才轮到先发出场的机会这样的棒球作品闻所未闻，但高中棒球就是这样的残酷，很多练了三年在正式比赛没有上场机会的人比比皆是，只有不断努力坚持的人才有资格去冲击梦想的甲子园入场券。



friendship 友情的团队青道

作为一部王道棒球作品，热血与努力之外的第二大看点自然是基友情。能够一直连载到单行本 38 卷，『钻石王牌』的出场人物之多也是所有棒球漫画中无出其右的。虽然前面说了棒球的本质是投打间的对决，但毕竟棒球是一项团队运动，更多的情形是球被打出去要交给野手去解决，而青道里在投手的背后就占满了一群值得信赖的野手。

『钻石王牌』从故事的伊始就在不停强调棒球是一项团队运动，无论第一次到青道的时候泽村对东前埋怨队友的斥责还是漫画最近这段新老教练对于棒球理念的冲突，都能看出寺鸠裕二对于团队棒球理念的弘扬。而主角泽村荣纯比起争夺投手丘位置的死对头降谷又是那种“让打者把球打出去”类型的投手，更是需要捕手和野手的支持。最早在朋友向笔者推荐『钻石王牌』这部漫画的时候，提到这漫画最大的看点就是“两个投手抢一个捕手”。腐女腐男们看到这句话肯定都把持不住了，其实事实也就是如此。降谷晓作为主角泽村荣纯的队友兼对手。作为一年级生在原三年级投手丹波受伤的情况下迅速占据了先发投手的位置，队内的竞争关系也是『钻石王牌』的一大看点。



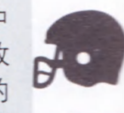
虽然作品名为『王牌投手』，但青道没有一个真正的王牌投手，在第一次夏季大赛中使用的更多的还是降谷、泽村、川上、丹波这样的投手轮替，而这四人的投球风格又分别是速球、主投、侧投、曲球四种不同的球路，在动画的 OP 中可以明显看出四人的投球甚至是拿球缝线握势的不同，不得不赞一下 P.I.G 和疯人院的作画水准。同时青道又拥有着御兴一也、克里斯这样优秀的捕手，篇幅关系连青道只能粗略谈下『钻石王牌』的看点连青道的强大的打线都无法介绍。截止到目前漫画的进度，第一次夏季大会后三年级生隐退而降谷与泽村在王牌投手的争夺上愈发激烈，新来的教练与原先的教练对于胜利的认识上又有培养一个王牌与锻炼全队这样本质上的区别，我知道看到这里你们都已经被笔者吊足胃口了。动画一周周追的不过瘾的话快去补漫画吧。



victory 胜利的对手青道

按目前动画的节奏的话，作为年番第一年的进度应该很有可能截止在第一次大赛完结的时候，现在就等着动画的进度什么时候可以到大赛的进度。作为一部优秀的棒球作品，『钻石王牌』塑造的成功的形象不仅仅只有青道的四位投手、两位捕手、一群前辈组成的可靠打线以及从二军升上来的一群后辈们。光是青道内部算算戏份比较多的就有十几个人了，寺鸠裕二更厉害的是通过大赛又塑造了一群青道个性鲜明的对手们。

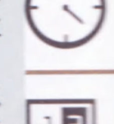


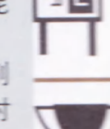


在夏季大赛中，绝大多数青道的对手们都有十分鲜明的投捕组合以及强棒，每一个对手学校又都有着各自的故事。在『钻石王牌』中成长的不仅仅是青道的选手们，尤其是漫画故事过了 30 卷第一次大赛打完开打第二次大赛的时候，仿佛刚到第 3 局打线轮到第二圈好戏才刚刚开始。寺鸠裕二在推进青道比赛主线的时候不忘时不时把笔墨用在那些竞争对手的成长上面，于是我们看到了有捕手毕业换了新捕手被爆冷的，有输了之后准备回来报仇的，学校与学校之间各种结梁子。而学校与学校的对决同时又能够看到不同的教练对于不同的棒球理念之间的对决，看点实在是说不完。感觉按这个节奏寺鸠裕二想画下去的话可以从泽村一年级一直画到三年级画个 100 卷都没问题，不过再升上一年的话御兴就要毕业了。这里扯的太远了还是等第二次的大赛打完再说吧。









笔止于此，由于篇幅关系对于这样一部已经连载到 38 卷出场角色如此之多的作品，只能粗略地提出一些觉得吸引人的看点管中窥豹，如果看了以上文字『钻石王牌』这部作品有削到你的好球带的话，相信我这样一部作品绝对不会另你失望的。接下来的篇幅让我们把手中的球棒交到下一部作品，开始我们这次的棒球动画盘点之旅。



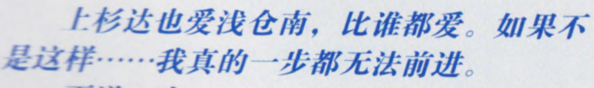


INFO

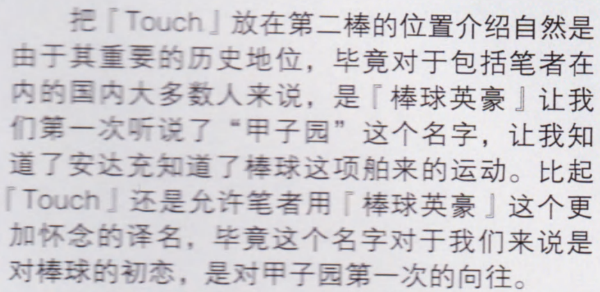
1985 年
全 101 话
原作：安达充
导演：ときたひろこ
演出：望月智充
动画制作：Group Tac







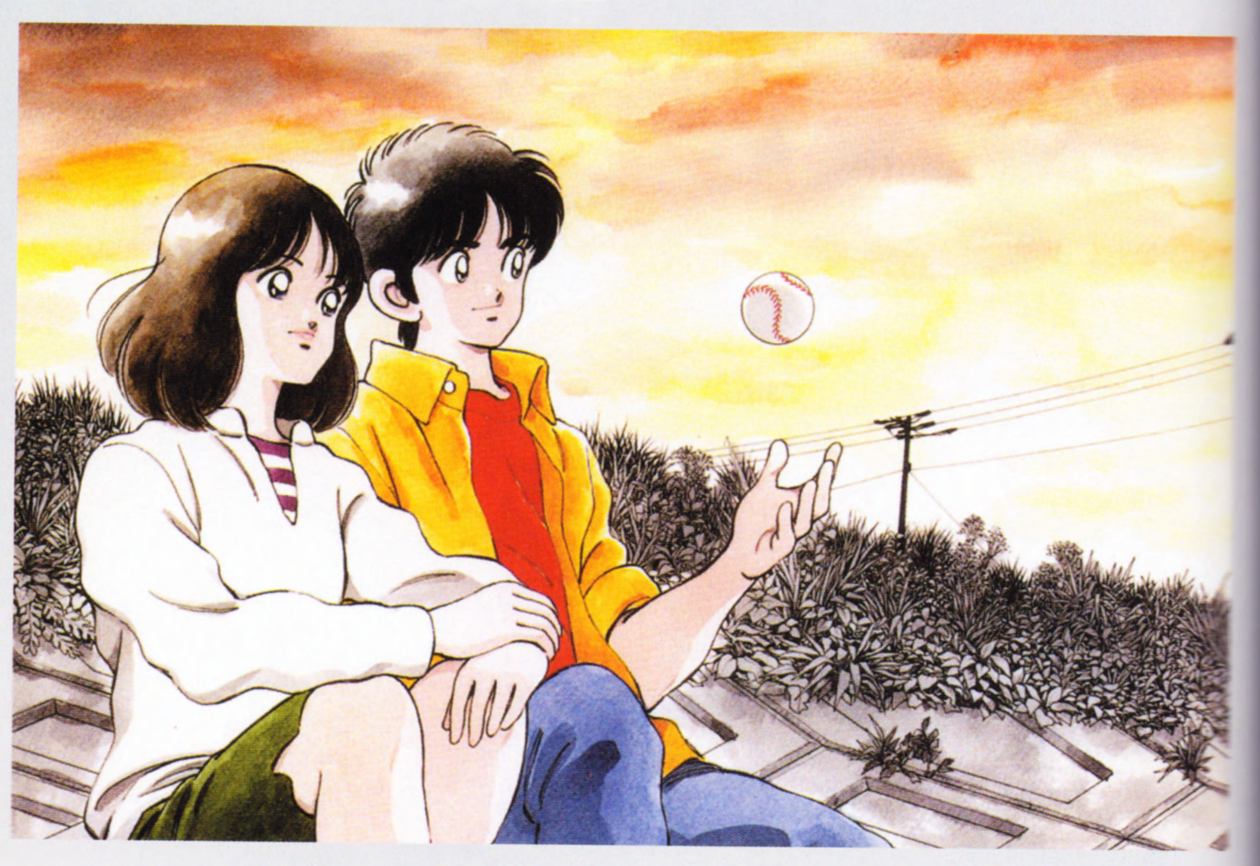
上杉达也爱浅仓南，比谁都爱。如果不是这样……我真的一步都无法前进。
再说一次……
十年后我会再说。
每十年说一次?
嗯。
小气鬼。



把『Touch』放在第二棒的位置介绍自然是由于其重要的历史地位，毕竟对于包括笔者在内的国内大多数人来说，是『棒球英豪』让我们第一次听说了“甲子园”这个名字，让我知道了安达充知道了棒球这项舶来的运动。比起『Touch』还是允许笔者用『棒球英豪』这个更加怀念的译名，毕竟这个名字对于我们来说是对棒球的初恋，是对甲子园第一次的向往。

对于安达充这样一位单行本销售总量已经超过 2 亿册的漫画家来说已无须再浪费过多笔墨去介绍，安达充曾在采访中说过当初画『Touch』的时候是因为当时棒球在日本受到足球之类其它运动的冲击，想要让更多的孩子接触棒球。没想到『Touch』不仅影响了一代日本人，在动画被翻译成『棒球英豪』引进大陆之后更是成为一代国人棒球的启蒙。国内仅引进过 101 话的 TV 动画版，此外还有 3 部剧场版和 2 话 TV 动画的特别篇，感兴趣的观众可以翻出来复习下。

这里补充两件有关安达充的逸事，在 2007 年的甲子园中出现了一位名为上杉达也的选手，还是在阪神老虎队监督的母校大阪府北阳高校担任队长。这位上杉达也的母亲是安达充的忠





实粉丝，在嫁入上杉家之后就把自己的儿子取名为达也。另外一件逸事也是发生在07年，安达充为中国棒球联赛CBL设计了漫画形象。从这两件事情可以看出安达充在日本以及中国国内的影响力。

『棒球英豪』原作漫画于1981年至1986年连载于『周刊少年Sunday』，单行本销量总计超过1亿本。与70年代的以弘扬“根性”为主的运动漫画不同，在『棒球英豪』中出了棒球的主线之外安达充把更多的笔墨用在的感情线上，谁让安达充最早是画少女漫画的呢。不过正是少年的热血与少女的言情相结合才成就了『棒球英豪』的成功，又有多少观众是因为喜欢上了浅仓南才开始喜欢上棒球这项运动的呢?

安达充喜欢把主要角色画死这不良嗜好也是从『棒球英豪』开始的，在甲子园决定战比赛当日为了救小孩而车祸的上杉和也相信是无数人儿时永远的痛。2012年6月，『棒球英豪』的续作『MIX』开始连载，忘了之前那个坑到现在的『Q&A』吧，还是回到那个熟悉的明青学园中。当在『MIX』中看到过去明青唯一一次获得甲子园优胜的球员已经成为教练，无意间翻出当年那张球员合影的时候，不知有多少人跟笔者一样未语泪先流。或许如今的安达充无法像年轻时那样埋下的所有伏线都能完美收回，但『MIX』中安达充的分镜水平却又有了很大的提高。一个跨页没有一句台词，仅仅通过天气、球场、场边杂物的组合来交代时间的更替与训练的艰辛。唯有画了棒球漫画如此多年的人，才能对棒球场边的景拿捏到如此水准。

只是，早就过去十年了，什么时候能再次听到那句“上杉达也爱浅仓南”呢?

安达充，小气。



第三棒 ——『H2』 Baseball

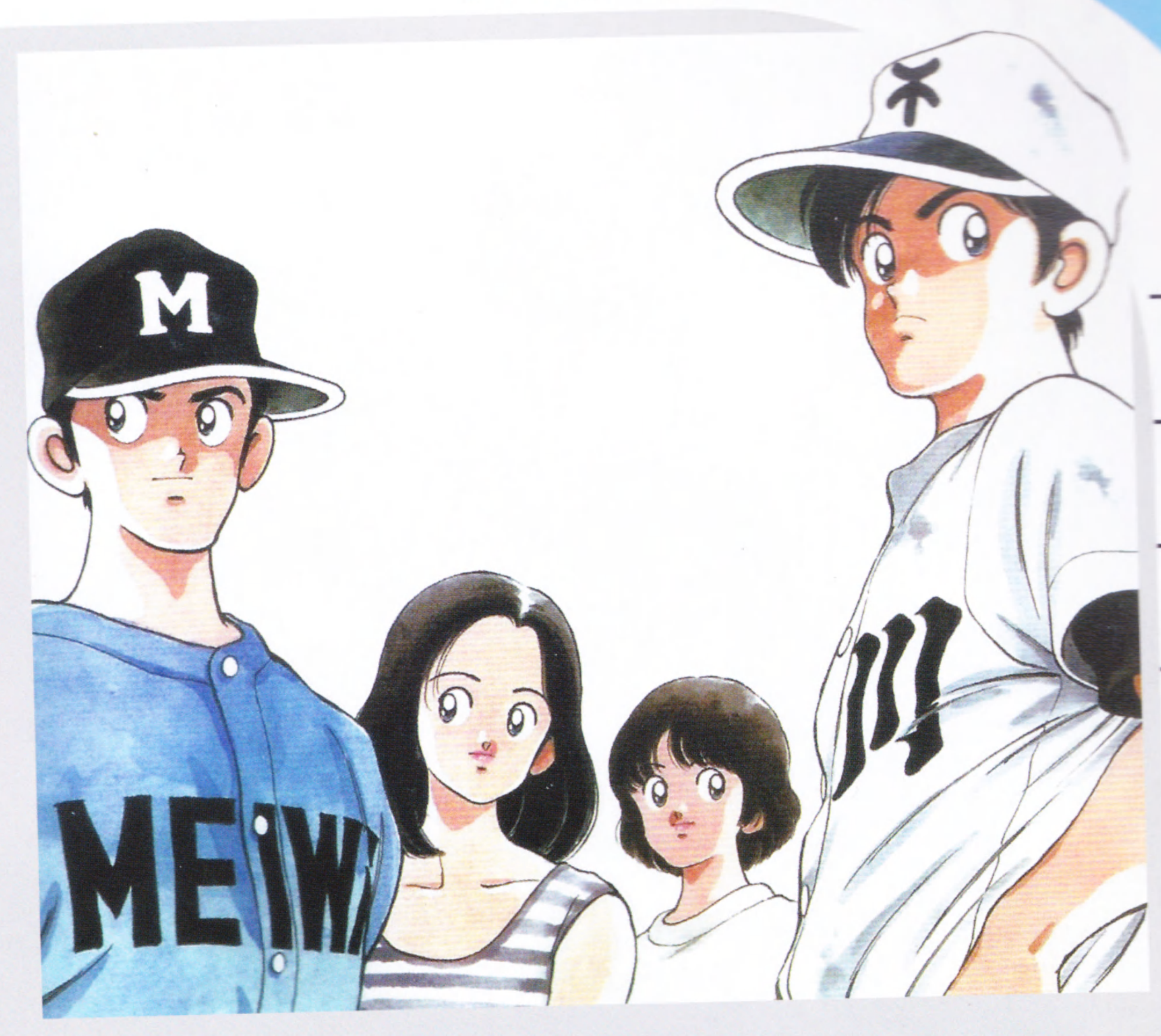
INFO

- 1995年
- 全39话
- 原作：安达充
- 动画制作：苇 Production

青春总是叫人伤感。

『H2』，两个英雄，两段交织的感情，一场男人间的对决。时间来到1992年，在安达充画了一圈游泳和时代剧漫画之后，终于又回到了熟悉的棒球漫画，这回一连载又是7年。虽然无论日本还是国内『Touch』要更加有名，但笔者身边一些打棒球的朋友始终坚信『H2』才是安达充棒球漫画的巅峰作。

如果说『棒球英豪』的故事可以概括为哥哥继承双胞胎弟弟甲子园遗志的话，那『H2』则是两个英雄、两个男人之间的对决。当然安达充的棒球漫画中自然也少不了感情戏，雨宫[illegible]、古贺春华与两位男主四人纠结的感情线







自始至终都是『H2』最大的亮点。开始连载『H2』的时候，安达充刚过不惑之年，相对于安达充之后的作品『H2』的浮现与配角的刻画可是说是做的最好的，当然你先得别较真雨宫雅玲的老妈到底是怎么死的。

比起两名主角，笔者以及身边很多球友都更喜欢木根这个角色，没有主角光环的天赋从投手改到中外野手，却又不断在默默努力练习投球最终在关键的比赛中出场投完全场。探病时病床旁边藏着的哑铃正是默默努力最好的证明，比起天才光环的主角这样的角色更真实更容易引起共鸣。病房也是安达充一个常用的场景，还记得『Touch』中去病房探病教练的场景吗，一个简单的镜头却孕育出无数的情感，不得不感叹安达充对于感情拿捏的老道。

『H2』于 2005 年由苇 Production 改编成了全 39 集动画，由于动画改编时漫画尚未完结，半吊子的结局也让『H2』成为安达充作品中改编比较失败的一部，建议要补这部作品的话还是去补漫画。



INFO

2009 年
全 50 话
原作：安达充
动画：SynergySP

说谎也可以吗?

2009 年动画化的『四叶游戏』是安达充最近的一部动画化的作品，也是安达充的作品中笔者最喜欢的一部。至今笔者博客中几篇『四叶游戏』相关的文章依旧在帖吧等地方广为流传，在漫画完结前半年前就基本分析出了结局的事迹也让自诩为安达充脑残粉的笔者自豪不已。

要谈『四叶游戏』还是先从 09 年动画版第一话若叶的死开始讲起吧，虽然大家早已经习惯了安达充的作品中总有重要人物意外身亡，但 TV 版直接把女主角若叶的死搬到第一话着实震撼到了许多没有心理准备的人。伴随着一首絢香的『恋焦がれて見た夢』，此情此景此催泪弹也只有几年后『那朵花』的『Secret Base』能与之抗衡。

05 年开始连载『四叶游戏』的安达充，年过半百有余，此时的安达充已无力去回收过多的浮现导致后期朝见水辉这样的角色登场只能打个酱油再也无法塑造出像木根这样的人气配角。不过这时的安达充失之东隅收之桑榆，主线上的拿捏和把握功力比以往都要出色。当教练对小光说出“让我做个梦。”的时候小光的一句吐槽“噩梦也可以吗？”至今让笔者印象深刻。虽然安达充的对白一向简约但此般幽默是过去不曾有的。

『Touch』是孪生哥哥继承弟弟甲子园的梦想，『H2』是两个男人的对决与两段感情的交织。而『四叶游戏』包含的要更多。有小光对逝去若叶的感情与甲子园的梦想，有若岛家的亲情有青叶对小光的情愫。如同四叶草的四片叶子一样，缺了那片都不会获得幸福。

来看看『四叶游戏』的最后一场进军甲子园的比赛小光在投出 160KM（的坏球）前后与青叶的对白：





千田：“我说你啊，是不是喜欢月岛青叶啊？”

光：“是啊——对你也是一样呢。”光如是回答到。

青叶：“你喜欢她吧，小茜。”

光：“啊。”

青叶：“和小若比起来呢？”

光：“才不会和过世的人比较呢。”

青叶：“那——和我比呢？”

光：“说谎也可以吗？”

青叶：“可以啊。”

至少在笔者心中，觉得这句“说谎也可以吗？”的经典程度已经超过当年『Touch』的那句“上杉达也爱浅仓南。”在百度上搜“说谎也可以吗”第一条就是笔者当年的影评，这里就不多做展开评论了。

从『Touch』到『H2』再到『四叶游戏』，安达充用他的作品告诉我们棒球男儿也能柔情似水，在指尖倾注了名为爱情的催化剂之后时剧情而如指叉球般急转直下，时而像蝴蝶球般扑朔迷离，就连160km的那颗坏球都在我们眼前划过一道最美丽的直线。甲子园，那是安达充笔下弟弟托付给哥哥的梦想；甲子园，那是安达充笔下两个男人的战场；甲子园，那是我们梦中魂牵梦绕的地方。

安达充，谢谢你把我们带到甲子园。









奔向梦想的舞台。



第五棒——『棒球大联盟』

INFO

全6季

2004~2010

原作：满口拓也

动画制作：云雀工作室（前3季）、
シナジーSP（后3季）

经历过了安达充柔情似水的棒球，再来看看『棒球大联盟』这名为人生的成长之路。在这里感慨下，作为一个棒球宅真是手心手背都是肉每部仅给千字不到篇幅怎么够写！如果看的不够过瘾的读者也欢迎回函找JEDI算账。回到『棒球大联盟』的话题，放眼整个运动动漫作品中这样一部作品也是一个史诗级别的存在，光是从幼稚园到小学到初中到高中一直最后打到美国大联盟和世界杯的这个过程每次给人布教的时候听了就退避三舍。

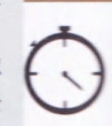
6季动画总共150多话以及原作78卷的长度固然吓退许多人，但也正是因为有如此的长度才能完整的记录了本田吾郎从幼稚园一直成长到美国职棒的历程。能与『棒球大联盟』比肩的大概也只有从小学一直踢到世界杯的大空翼了吧。虽然与『钻石王牌』一样『棒球大联盟』中出现的各种角色也不少，不过『棒球大联盟』中更加侧重的还是茂野吾郎个人的成长，而且『棒球大联盟』相比要更加燃更加热血。

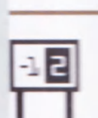
笔者来简单概述下本田吾郎的成长经历你们就明白怎么个热血法了，从小失去母亲老爸后来跟吾郎幼儿园的老师再婚。之后吾郎打职业棒球的老爸本田先是受伤从投手转型成野手，又在打出全明星外援吉普森的本垒打之后被吉普森一个暴投砸死（棒球漫画怎么老是死人，棒球这运动太可怕了，对了前年笔者打棒球的时候差点被砸掉颗牙），于是在吾郎的后妈与生父的队友（兼基友）结婚之后吾郎的父母都不是原配的了……之后吾郎又是在国中比赛中燃到把自己右手投废了，高中没有棒球场带领一













Head for the Dream Place of Koshien



群菜鸟搬土搬砖在学校楼顶造了个球场又练出了左手投球，毕业后到美国从三级联赛一直打到大联盟跟当年砸死自己胜负的吉普森以及吉普森的儿子对决，期间又打了届世界杯。如此命运多舛又热血上进真是每一季看了都能燃到死。好在吾郎最终娶了当年小学时候教打棒球的妹子清水抱得美人归第六季的时候孩子都出生了也算是有个好的结果。其实作者满口拓也想画下去的话可以把吾郎儿子与吉普森孙子的对决继续画下去相信也有人会继续看的吧……

把剧情概括了一遍后大家都明白了吾郎的成长是『棒球大联盟』的最大看点，当然在吾郎的成长中也遇到了不少好的对手与队友，当『棒球大联盟』动画第六季的时候重新使用了第一季的 OP『心绘』的时候，回过头看看从幼稚园一直成长到美国大联盟的历程，真是感慨万千。在之前有日媒统计过女生最想听男生在 KTV 唱的宅歌排行里『心绘』就列入第 9，顺带一提这首歌也是笔者每次 K 歌必唱的歌曲。

棒球就是人生，『棒球大联盟』如是说。

Big Windup! Baseball

第六棒——『王牌投手振臂高挥』

INFO

26 话 +14 话
2007、2010
原作：樋口朝
监督：水岛努
动画制作：A1-Pictures

即使不是作为投手，我也喜欢你，因为你是这么的努力。

终于写到『振臂高挥』了撒花，要推荐的棒球动画太多『振臂高挥』都只能排到第六棒的打次了。不同的棒球动画都有各自不同的看点，就像棒球各个身材的人都能参加，跑的快的可以用脚程盗垒，力量大的胖子可以用力量强行把球挤压到外野。那么『王牌投手』最大的看点是什么呢? 那就是捕手对于场上的解读配球以及对比赛的细节刻画。(我怎么隐隐听见有人喊基

三桥与阿部一受一攻的投捕组合是『振臂高挥』最大的看点，你们看这部的名台词我都特意选了这么基的一句话。由于三桥的投球一部分依靠阿部的引导，所以其实阿部才是『振臂高挥』真正的主角。以捕手为主角的棒球动画为我们开启了一个新的视点，如何配球如何调配防守站位，相信很多人都是通过『振臂高挥』才真正了解棒球规则的。

除了基以外『振臂高挥』另一个看点无疑就是对比赛的细腻描写了，2007 年由水岛努监督的第一季动画全 26 话时间只讲了两场比赛。其中 17 话都在讲一场比赛，差不多每一个半局都用了一话的时间。大概只有『灌篮高手』这样的“木暮，快射篮。”然后木暮一个投篮回忆杀了 20 分钟能与之媲美。当然在『振臂高挥』里比起回忆杀更多的时间都是在拼心理讲战术，让你看了之后觉得棒球原来不是挥棒把球打出去那么简单的运动，防守的时候什么时候投好球什么时候投坏球欺骗打者去挥棒都是心理的博弈；进攻的时候触击球战术、打带跑、盗垒，各种战术可以让你充分爱上棒球这项运动，然后赶快找个基友与你一起在球场上传接球。忘说了，『振臂高挥』里的巨乳监督也是个不错的看点。如果你想要通过动画来了解棒球这项运动的规则的话，『振臂高挥』无疑是一个很不错的选择。







INFO

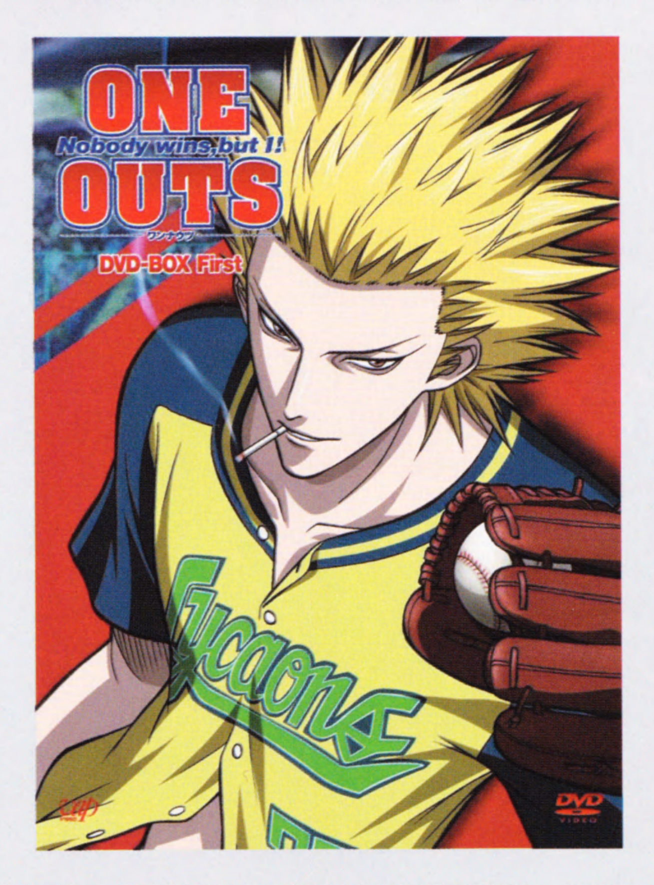
全 25 话
2008 年
原作：甲斐谷忍
导演：佐藤雄三
动画制作：MADHOUSE



我是专业的。

如果说『钻石王牌』和『棒球大联盟』这种都是弘扬友情、努力、胜利的王道作品的话，那『超智游戏』就是邪道作品，看看监督还是那个『赌博默示录』的监督佐藤雄三就知道了。而且这男主怎么看都是没有纹身的『猎人』里的西索啊！怎么看都是反英雄一样的角色。（NIco 上也能搜到一些西索梗的『超智游戏』MAD）看惯了那些靠力量正面决胜负的投手，再来看看『超智游戏』你会感觉原来棒球也能和赌博一样玩智商玩心理。而且与『振臂高挥』里讲究的打跑的小球战术不同，『超智游戏』里用的往往都是一些邪道的战术。

渡久地东亚是一个只会投直球而且球速最高只有 130KM 的投手——这球速真的是随便拉个棒球动画中的高中投手都比这个球速快，连



『钻石王牌』的作者寺鸠裕二都有这球速。但渡久地东亚投球最大的法宝在于精准的控球已经对于投出球旋转的控制。棒球里的专业术语叫"拨球"，在出手前一刹那通过手指拨动球的缝线而使球旋转，其实曲球的本质也就在于拨动缝线的方向。对于不懂棒球的观众来说再深入解释下去就变成『DDD』第 2 卷中的魔球了，反正你们理解男主渡久地东亚控球很强就行了。而渡久地东亚就是运用了自己超强的控球能力加上出手时指尖的旋转变化，让原本自己不快的球速产生欺骗性从而取得与打者较量的胜利。

把『超智游戏』和『赌博默示录』对比不仅因为监督都是佐藤雄三，而且『超智游戏』中确实也有赌博的成分在。渡久地东亚每让一个打者出局球队老板就会给他 500 万日元，相反只要他失去一份就要付给老板 5000 万日元，如此希望球队输球的所有棒球动画中大概也就只有这样一个老板了吧。当然除了与老板之前的赌博之外，渡久地东亚很多时候的选择十分极端的战术也有很大程度的博弈成分在里面，而这些博弈往往会让观众忘了这是一场棒球比赛，同时也让很多对于棒球完全没兴趣的观众喜欢上了『超智游戏』这样一部伪棒球真赌博的作品。如果对王道棒球动画审美疲劳的话，『超智游戏』这样一部邪道作品也是一个不错的选择。



INFO

全 12 话
2009 年
原作：神乐坂淳
监督：池端隆史
动画制作：J.C.STAFF

棒球飞翔于原门之上。

大正时代，樱花绚烂。不免总让人觉得在上野公园的樱花树下会有穿着海军军服的青年与穿着和服的少女来一场邂逅。不好意思，一提到大正年间不免就穿越到『樱花大战』的片场里去了。不过，『大正野球娘』确实是这样一部能够让人感受到大正风味的动画，大正年间一群身穿和服的妹子开始打棒球，有什么比这更萌的呢？

大正野球娘的背后是大正年间男尊女卑的现实，大正野球娘的妹子们表面上实在打棒球实质上这是大正年间女权主义意识形态的一种进化，当然其中遇到的种种挫折和不解以及客服的过程各种心理描写也是本作的一大看点。所以说看惯了棒球以及各种运动漫画动画为了



凑满一个球队而努力这样的开场剧情，但到了『大正野球娘』里在如此的一个时代这样熟悉的剧情就显得格外有意思起来。

光是大正＋棒球这样一个设定就能吸引不少观众了，而作品真正的看点在于九个上场打棒球的野球娘。这些妹子们各自有各自不同的性格特点，不同的性格不同的出身不同的身体天赋决定了各自的打次以及守备位置，把这些结合在一起才是每一个性格饱满的大正野球娘，而这九个充满个性的野球娘组成了这只奇特的球队（写到这里怎么突然想到『竹刀少女』了）。另外本作的声优阵容也算得上十分强大，牧野由依、新井里美、中原麻衣、植田佳奈……看着看着都想为什么每周和我一起练球的都是汉子！棒球不仅仅只是男人的运动，谁说妹子们就不能打棒球的！



第九棒 ——『Little Busters!』 Little Busters Baseball

INFO

2012、2013
26 话 +13 话
原作：Key
监督：山川吉樹
动画制作：J.C.STAFF

恭介：你认为棒球最重要的是什么？
小毬：毅力、勇气、友情！
恭介：合格！

2013 年十月有两部棒球动画，一部是『钻石王牌』，一部是『Little Busters!Refrain』。我知道这个笑话很冷但你不能否认从麻枝准的作品中可以看出对于棒球的喜好以及在缺了棒球的Little Buseters！会是什么样子。在『Clannad』中朋也求婚的那段棒球对决感动了无数人，到了『Refrain』重要的剧情里又能见到雨中的棒球对决，不过这次是从打击变成了投球，结果导致的剧情走向也截然不同。『Clannad』里还私货夹带了一条业余棒球线，到了『Little Busters!』里棒球直接变成了贯穿日常主线的重要剧情了。筋肉 Yeah!Yeah!

Key 社文章笔者写过不少，从棒球作为切入点还是头一遭，从『Kanon』一直玩到『Rewrite』感觉由于有了棒球的加入『Little Busters!』是所有日常里面最欢乐的，当然原作游戏中的棒球小游戏也让人玩得很上瘾。如同上面提到的『大正野球娘』一样，正是因为棒球这项运动才把 Little Busters! 这群人集结在了一起。于是当理树决定想要为自闭的铃做些什么的时候，想到的就是棒球这项运动。筋肉 Yeah!Yeah!

这期『二次元狂热』出版的时候差不多『Refrain』的动画版也已经完结了，就算并非原作党也能明白当初恭介成立“Little Busters”时候的用心良苦了吧，棒球确实是一项很能够让人快乐让人成长的运动。另外笔者在写此文的时候顺带考据了下谦吾穿的 LB 棒球外套，结果发现 COSPA 出过的限定版要3W日圆，直接给跪。









通过『钻石王牌』这个机会，终于写完了这篇一直想写的棒球动画的盘点，相信在这罗列的 10 部风格迥异的棒球动画中，总有几部适合你的口味。棒球作为日本的国民运动在国内却并非十分普及，尽管如此在魔都华东师大这样的地方还是每周能有几只业余棒球队在那里训练，笔者的身影也时常在其中。一问那些练球的朋友，大多是受了棒球动画的影响才开始打棒球，或『棒球英豪』或『H2』或『Major』。被棒球动画而感染开始喜欢上这项运动亲身这项运动，这或许就是我们常说的因为动画而将梦想照进现实吧。即使在天朝我们没有甲子园没有职业的联赛，但那块圣地一定都在我们的心中、梦中。▲

INFO

全 10 话
2011 年
原作：岩崎夏海
监督：浜名孝行
动画制作：Production.I.G

梦的笔记，梦的声音。

万万没想到第九棒之后还有吧！图样图森破！对于棒球来说九局下半 2 出局才刚刚开始！（好像完全歪掉了）『如果高中棒球队女经理读了杜拉克的管理学』这样的标题虽然不及 AKB48 最新的 76 字的歌名但也很拗口了，还要有人起了『如果杜拉』这样一个简短但同样不太好记的名字。

高中棒球队的 JK（女子高中生）Manager（经理），多么让人向往的存在！（怎么感觉从第 7 棒开始就一直在讲妹子了）而在绝大多数讲述高中棒球的动画中经理这样一个角色往往都是人设很萌又经常跟男主擦出爱情的花火。（偶尔那些胖胖的陪衬的经历请选择性无视）『如果杜拉』这样一部动画就告诉我们经理不仅仅是坐在场下帮选手端茶送水递递毛巾送送秋波这样的花瓶角色，经理在帮助棒球队的运营中也是起到很重要的角色的。

对于非棒球爱好者来说这动画节奏确实略显沉闷，又不是所有棒球动画都要燃到死，『如果杜拉』更多的是从经济学的角度来讲球队的运营，说白了原作本来就是一本披着棒球外衣的管理学的书籍。不过既然笔者在这里推荐自然有推荐的理由，除了看棒球还能学管理之外，『如果杜拉』的主题曲以及 BGM 配合助威声对于现场气氛的刻画也是做得一绝。笔者在打『职业棒球之魂』的时候把有逆转机会时候的配乐换成了管弦乐版『如果杜拉』的 BGM，每次有一发逆转机会的时候响起这 BGM 仿佛听到观众席上一整个看到的吹奏社团在那吹奏应援，燃得要死。当然当初看这部动画的时候最大的理由就是觉得自己的棒球队里面也能有这样一个这么萌的经理就好了。








A FAIRY TALE THAT TEAR THE NIGHT

撕破黑夜绘制童话

——美产日式动画『RWBY』

■文/无无 ■责编/白石、JEDI ■美编/ASKI

动画在一般意义上被分为Anime和Cartoon，大家耳熟能详的迪斯尼等西方公司出品的动画属于Cartoon一类，Anime则是日式动画的统称。很难想象粗豪的老外能够作出细腻柔美的Anime，而西方动画中弥漫的童话风格同样是日本的制作者难以模仿的。

世事往往有意外，美国动画公司Rooster Teeth Productions伸出大巴掌狠狠抽了观众的脸，他们用自己的方法，自己的理解做出了画风可爱、动作流畅、剧情紧凑的日式动画。观众理所当然地对新型动画『RWBY』抱有质疑，但随着动画播放，质疑声慢慢转变为赞扬声，接着就由笔者带着各位进入『RWBY』的红白黄黑四色世界。

『RWBY』由动画家Monty Oum创作导演，经Rooster Teeth Productions制作后推出。首集于2013年7月5日在2013 Rooster Teeth Expo首映并于7月18日起经网络公开播放，算是免费大餐。每一集时间长度不等，以剧情为段落，打戏与友情交错——内容上是典型的王道动画。本作的背景设定在类现代但是充满著超自然力量的世界，人类为了争夺生存空间，与黑暗生物持续着战争。主要人物为四个拥有各自的特殊能力及武器的女孩，她们因各种原因聚在一起组成团队接受训练，以对抗怪物或恶棍团体。

关于制作团队与核心人物

CREATOR AND STAFF



Rooster Teeth Productions 是一个充满创造力的动画创作团队，创建于 2003 年，Burnie Burns, Matt Hullum, Geoff Ramsey 和 Gus Sorola 等四人在以夜生活和高科技产业闻名的奥斯汀（德州首府）开始了他们的寻梦之旅。核心制作者 Monty Oum 制作『RWBY』之前，该社的主打作品是 CG 动画片『red VS. blue』，出了十几季，就制作水平而言远不如『RWBY』精良。『red VS. blue』并非完全意义上的原创作品，它只是著名游戏『光晕』的同人动画，广受欢迎的原因除了大卖的原作游戏之外还有犀利的吐槽。当然，对于东方观众来说喋喋不休的话痨不光在听力上是种考验，听懂了也不一定会觉得特别好笑。『RWBY』很好地继承了连续光荣的缺点，真是个悲剧。

Monty Oum，这位『RWBY』的编剧和核心制作者最近成了被热议的人物，他长着一张东方人面孔，看上去有点像足球明星雷科巴，选择的却是很多读者满心向往的游戏动画业。Oum 在 2007 年崭露头角，制作了一部叫“Haloid”的『光晕』同人视频，时长 9 分钟，以惊艳的电脑动画特效和出人意料的叙事手段为特色，成为了名噪一时的佳作。Oum 还制作过另一部同人动画，那就是让『Final Fanstaty』与『Dead or Alive』里的角色大乱斗的『Dead Fantasy』系列。这个系列不论分镜、动作流畅以及精彩程度，丝毫不逊于各种好莱坞爆米花大作，不过在此因为篇幅原因暂且不多介绍。

“Haloid”使 Oum 被许多游戏动画公司看好，其中就包括 Rooster Teeth。Oum 选择投入了当时很强大的 Midway Games 的怀抱，而时间告诉了我们这又是一出悲剧，没过多久 Midway Games 轰然倒闭。接着他在 Namco bandai 短暂工作了一段时间，期间参与了游戏『爆炸头战士』的制作。但是对于游戏制作者来说，辛苦制作出来的游戏不能得到赞赏是很要命的，Oum 为此伤透了心，在 2010 年转而开始动画创作。

Oum 和 Rooster Teeth 的生命线终于重叠到一起，『red VS. blue』从第八季开始由 Oum 全权负责。大男孩没有辜负新东家的期待，他负责的三季『red VS. blue』都取得了重大成功。就在制作『red VS. blue』的同时，Oum 开始和同事们讨论起『RWBY』的制作想法。『RWBY』的概念在 Oum 的脑海中存在已久，他设计出一套以颜色为角色命名的方法，以此作为系列原点向外扩展剧情。在系列首映前，Oum 特意制作了四段短片来吊人胃口，各段分别以其中一位主角为主题。一段影片介绍一个登场角色，详细地演示了她们的打斗动作。预告片“红”在 2012 年 11 月『Red vs. Blue』第十季末集演员表后播放。接下来“白”在 2013 年 2 月公开。‘黑’在同年三月底于 PAX East 中公开，亦为 RWBY 首段包含配音对白的宣传影片。最后的“黄”在 2013 年 6 月 1 日于 Rooster Teeth 的 A-Kon panel 上播放。







剧情简介

STORY

背景被设定在人类、魔兽和兽耳族等种族共存的世界，人类以魔尘激发的魔法与魔兽展开战斗，主角们就读的烽火学院就是培养猎手的地方。魔兽一直威胁着人类的存亡，从古代起与它们战斗的男女们被称为“猎手”，以单人或小组的方式猎杀魔兽、保护乡镇，是一种高风险并受人尊敬的特殊职业。红白黄黑四位女主角就走在成为猎手的大道上。

其中兽耳族（faunus）与人类同样受魔兽侵扰，理应平等相处的两个种族往往由于人类的傲慢而导致兽耳族受到歧视。有压迫就有反抗，兽耳族内部成了一个称为白牙（White Fang）的组织，原本是致力于反抗压迫，在五年前换了领导人之后成了恐怖暴力团。女主角们的最大对手就是白牙，或者说是白牙的领导人。

剧情水到渠成，先是主角 Ruby 惊艳登场和 boss 短兵相接。被烽火学院的御姐老师救下之后随同姐姐 Yang 一起进入学院进行学习，在摩擦中认识了好姬友 Weiss 以及御姐形态的 Blake。短暂练级之后四人终于遇到白牙的小 BOSS，经过几番打斗小 BOSS 落荒而逃，四人的情谊也更加深厚。

人物介绍
CHARACTERS

RUBY ROSE

四人中的“红”，本剧女主角。一位有着暗红色短发和银眼的 13 岁萝莉少女，穿着好棒好棒的短裙和黑色裤袜，一直披着鲜红色的连帽斗篷。因校长的邀请越级进入烽火学园，也是四人的队长。持有一把身兼镰刀与大口径狙击枪的机械化武器“新月玫瑰 (Crescent Rose)”，其子弹威力之强甚至能够用于加速镰刀挥砍以及担当快速移动时的推进力。其特殊能力为“高速移动”，并会在移动时留下有如玫瑰花瓣的红点。

个性有点天然呆，好奇心旺盛，并且敢于尝试各种大胆新奇的事物。喜欢看武器杂志，习惯戴着眼罩睡觉，似乎相当羡慕姐姐 Yang 的胸围。

WEISS SCHNEE

四人中的“白”，名字在德文中就是白雪的意思。身穿印有家族徽章的白色公主洋装和短裙，拥有一头漂亮的白色长发，平日扎成马尾。手持能转换 5 种尘之能量的银色细剑“米德奈斯特 (Myrtenaster)”，除了直接战斗，在辅助上也很拿手。性格高傲、毒舌，特别是对 Ruby，对外人表现出排斥和颐气指使的态度，并喜欢和有能力的人为伍。内心渴望友谊，与 Ruby 这样自己承认的同伴之间关系热切，在同伴有危险时更会毫不犹豫挺身而出。

BLAKE BELLADONNA

黑色是她的代表色，有着黑长发穿着黑色系为主的服装，扎著黑色蝴蝶结。由于出身兽牙族因而眼睛颜色是亮黄色，武器是名为“渡边尸衣 (Gambol Shroud)”的武士刀。性格冷静聪慧、沉默寡言，对许多事都是旁观者与吐槽者的态度。身手敏捷俐落，使用如同残影一般的速度和特殊的移动能力来进行高速战斗，实力强劲。曾经在兽耳族组织”“白牙”中生活成长，但因为不认同后来变成暴力组织的白牙而离开，从此隐姓埋名，努力成为一名女猎手。对现今兽耳族饱受人类欺凌的现况十分担忧，激烈反对 Weiss 大小姐认为兽耳族都是骗子小偷的言论。

YANG XIAO LONG

“黄”的拥有者，Ruby 的义姐。Yang 姐在四人中身材最丰满，一头金发充满阳光气息。以拳击和体术为战斗手段，使用一双能射出爆裂霰弹的拳套“灰烬天堂 (Ember Celica)”，用于增强拳击威力、远射攻击与成为快速移动时的推进力。热血、剽悍、开放、健谈，极具魅力。名字似乎来自李小龙，“Yang”则取自中文中的“阳”字，有“阳光”之意。为了保护 Ruby 可以不顾自身安危。相当在乎自己的头发，若是因为外力因素 (例如战斗) 而掉落的话就会大暴走。以自己的妹妹的成长与被肯定为荣，并且在许多事情上努力帮助著团队的运作与活络。

角色设定以及剧情发展

ADVANCED SETTING



不知谁第一个想出用颜色来区分角色的idea，简直是个天才。色彩是最能让观众直观感受到人物个性的手段，往前可以追溯到京剧的红脸黑脸。在特设片和日式动画片中早已被大量地应用，红蓝 CP 等喜闻乐见的现象都是这种色彩区分应用的现实表现。

『RWBY』的色彩区分应用非常成功，红色为标准主角色，属于主角 Ruby；白色比较配冰美人、无口萌妹子一类的角色，Weiss 这类冷艳大小姐正适合，虽然在后来我们发现 Weiss 一点都不冷，但谁都感觉不出不自然；黄色象征着热情和活力，和 Yang 姐搭配丝丝入扣；最后黑色稍稍有点问题，黑色原本应该配冷静、实力和性格都坚强，且亦正亦邪的人物，Blake 却太“正气”了，是四色中唯一有点不搭的一位。

角色设定并非只有黑色这一个破绽，几位主角太过话痨也是本剧的硬伤。Weiss 和 Blake，白与黑，无论哪一位都不应该是话痨角色，但一旦到了剧情那个点上两人都滔滔不绝，显得性格全无。可能是文化的差异，让人想起中国人在海外，可爱的话痨总是能获得更多成功。另外话痨这一点更加贴近女学生的真实性格。四个妹子生活在一起，谁都经历过那个年纪，我想大家都懂的。瑕不掩瑜，在人物角色的设定上，RWBY 已经很出色了。

剧情进展牵动人心，第一季的最后牵出白牙的隐藏 BOSS，极有可能会成为第二季最终敌人。依照“帅哥美女肯定不会是十恶不赦的人”这个理论来说，第一季的 Boss 拐杖小哥或许隐藏着什么秘密，坐等洗白，然后连带白牙组织一起洗白。第一季留了很多伏笔，最后一集大放异彩的 Sun WuKong（孙悟空，猴哥）代表着兽耳族白牙以外的势力，有很多潜力可挖；机器人 Penny 小姐使人在意，是谁制造出如此强大的器械人类，目的又是什么……等等，下季才是真正展开。『Red vs. Blue』能出 10 多季，『RWBY』的第一季看来只是个开头。

几位女主角的感情路线有的时候太让人担心。Blake 跟着猴哥走的时候可能很多观众都有种想把猴哥烧了的冲动，最后一集看猴哥那么酷炫屌炸天稍稍放了点心，有种女儿虽然跟别的男人跑了但至少那个男人还有点出息的感觉。这可是 Blake 和猴哥什么都没发生过的情况下，要是几个女主角人手一汉子……真不知道观众的感受会如何。现在四位女主角都还没有主，只能希望 Oum 的脑洞不要太淫荡，第二季不要发展成各找男朋友的节奏。虽然笔者个人希望 Ruby 和 Weiss 能百年好合，但这不能勉强你们说是不是。

『RWBY』的出现可能会引领一股潮流，西方动画制作公司拥有独特的理念，他们若是参与到日式动画的制作中来定会给业界带来一股新鲜的活力。如同 Oum 在接受采访时说的：“我们不会让未成年少女主角们做一些性暗示的动作或者让裙子飘得过高，因为那样制作出来的动画会变得非常糟糕……”日本动画厂商谁都无法免俗，即便如『双斩少女』般号称硬派热血的片子也要加上卖肉镜头，『RWBY』就像撕裂黑暗的一道闪电，虽然只有一瞬，但让我们看到了天空原本的模样。

对于免费网络放映的动画观众不能要求太多，这样那样的不足都可以改进，16 话『RWBY』一话比一话做得好，足以彰显制作者的诚意以及建立起观众对这部动画的信心。现在，让我们一起期待『RWBY』的第二季吧。▲









从Code Revise到Rebellion的抗争轨迹

『KILLER QUEEN』系列最新作解读

Fight From Code Revise to Rebellion

■文/星辰森羅 ■责编/如月千华、Jedi
■美编/orangec

封闭隔离的物理空间，残酷无情的游戏规则，宣告事实的PDA和项圈，将素不相识的陌生人们推上了生存与死亡，信任与背叛的抉择天平之上，于是，一场以生命为赌注的秘密游戏揭开了帷幕——



Secret编年史

Chronicles of Secret

从故事原点的『KILLER QUEEN』，到最新的“续作”『Rebellion -Secret Game 2nd Stage BOOSTED EDITION-』，岁月的流逝在『KILLER QUEEN』系列上已镌刻下了7年的印记。而其中，也承载了制作者们各自的思想和理念。在进入秘密游戏的世界之前，先搭上时光的导览车，来纵览系列的经纬吧。

2006年的Comarkt上，一家名为FLAT的同人社团发售了PC游戏『KILLER QUEEN』。这款游戏由健速执笔，借助了大逃杀风潮的影响，以极端环境下展露出的人性冲突，受到了相当的好评。对于一家同人社团来说，游戏好评发售可喜可贺，似乎故事应该就此划上句号了。幸运的是，从KID脱离后自立门户的中泽工从某些渠道接触到该作，与FLAT的负责人寺月恭一相见恨晚，两人一拍即合，决定在PS2平台上将该作进行重新阐释。于是在2008年，本作以『Secret Game -KILLER QUEEN-』的形态得到了重生。游戏依然由健速操刀剧本，在保留原作设定的基础上大幅改编，并将原作的两条路线扩增至四个分支故事。而负责制作并监督的中泽工，当然不会忘记趁此加入自己的trick，赌博投注系统就此应运而生，当玩家意识到整个游戏的瞬间，暗藏其中的杀机顿时图穷匕见。游戏发售后，依靠本身的素质和精妙的trick设计，依然是好评如潮。借助这股东风，FLAT结束了自身长年以来的同人活动，正式成立同名的商业会社，而会社的处女作，正是将游戏重新逆移植回PC平台，并增加一条新路线和成人要素，重新包装的『Secret Game -KILLER QUEEN- DEPTH EDITION』。不谈之后的PSP平台移植，FLAT暂时将系列告一段落，进入了蛰伏期。

可惜好景不长，一年后，FLAT集结会社全身心投入的最高力作『うたてめぐり（転)』惨遭滑铁卢。在这岌岌可危的时期，他们拿出了曾经的愚人节恶搞企划『Secret Game Second stage -CAUGHT BEAR』。抓着这根救命稻草，系列的新作『Secret Game -Code：Revise-』在恶搞企划的基础上改头换面于2011年应运而生。

戏剧性的是，历史再一次得到了重演，而站在核心人物，依然还是中泽工。经过前番波折，中泽工和寺月恭一这对惺惺相惜的基友，俩人再次聚首后，决定将Code Revise也进行重制。而这次的游戏平台，摒弃了已然停产的PS2，选定了galgame数量日益丰富的宅机PSP上。经过有条不紊的开发后，2013年年初，『Code Revise』以『Rebellion -Secret Game 2nd Stage-』的新身份再次面市。

既然是重制，相对于原作，毫无疑问同样进行了大刀阔斧的手术。游戏的剧本家进行了更换，负责中泽工自家游戏『Root Double』的月岛团队三人组接下了重任。他们在保留Code Revise的部分基础设定和第一个故事上，将原作的两条路线扩增为了四条，并大幅变更了人物设定和核心理念等。当然，本作中泽工依然没有令人“失望”，依然凭借职权之便在大纲上点缀了自己的trick。

或许是看到系列积累下久盛不衰的人气，早有预谋的FLAT故技重施，在Rebellion发售后不久，立刻宣布将此作逆移植回PC平台。于是，在追加某个角色的过去篇后，2013年9月27日，再次以『Rebellion -Secret Game 2nd Stage- BOOSTED EDITION』的身份来到fans的手中。

人物档案

Characters Profile

KQ系列的编年史暂时告一段落，而眼前正开启的『Code Revise』与『Rebellion』两个世界的大门正欢迎"客人"您入内一探究竟，首先，请先浏览手上的玩家资料——

藤田修平

Hujida Syuhei

CV：须贺纪哉



头脑灵活思维理性，但同时也隐藏这冲动的一面，与吹石琴美是青梅竹马，两人关系亲密。

PDA：4

生存条件：质数号码的玩家全部达成生存条件

特殊机能：使半径10米内的指定PDA特殊机能无效。

上野麻理子

Ueno Mariko

CV：桜川未央



一根筋的少女，做事循规蹈矩不够圆滑，顽固的性格经常与人发生冲突。

PDA：A

生存条件：与指定的同伴分开行动不得超过3小时

特殊机能：指定半径2米以内的玩家的项圈使其爆炸。

荻原结衣

Ogihara Yui

CV：香山いちご



天真单纯少根筋，看上去容易被人欺骗的少女，对他人没有防备心，游戏伊始就弄坏了PDA。

PDA：5

生存条件：使用记忆卡确保8份以上的食物

特殊机能：搜索半径10米内未发现的金属小箱

粕谷瞳

Kashuya Kotomi

CV：北都南／ひと美



身着女仆装束的女性，自称在寻找主人的旅途中，思维方式常人无法理解，拥有极高的身体能力、反射神经、战斗技巧，操纵着一把巨大的电锯作为武器。

PDA：2

生存条件：在同一区域逗留不能超过12小时

特殊机能：向半径100米以内的PDA发送邮件。曾发送过一次的目标PDA即使在范围外也依然能够发送。

细谷春菜

Hosotani Haruna

CV：かわしまりの



沉默寡言的少女，极力避免与他人接触，因而独自一人行动。

PDA：3

生存条件：伤害其他玩家3人以上

特殊机能：阅览玩家间的接触情报。接触情报被记录在案仅限于戴项圈的玩家间距离在10米以内时。

真岛章则

Majima Akinoti

CV：青島刃



待人冷淡，不喜交流的青年，身材高大壮实，擅长拳击，即将迎来出道战。

PDA：7

生存条件：拥有未使用的记忆卡10枚以上

特殊机能：查看半径10米内的玩家拥有的记忆卡数目

吹石琴美

Hukiishi Kotomi

CV：雪梨さお莉



温柔而又坚强的少女，与藤田修平是青梅竹马，两人关系亲密。

PDA：6

生存条件：不能伤害以自己为中心连续5个号码的玩家

特殊机能：查看半径10米内的玩家PDA号码及生存条件

黑河正规

Kurokawa Masaki

CV：一条和矢



凶暴的金发青年，遇事稍有不遂就施以暴力解决，与真岛章则过去有过冲突，一直寻隙复仇。

PDA：8

生存条件：拥有满足生存条件的PDA3台以上，JOKER除外

特殊机能：阅览死亡玩家的名字、PDA号码及死亡地点

莳冈玲

Makioka Rei

CV：あじ秋刀魚



身材娇小犹如日本人偶的少女，拥有精湛的剑术，刀痴，对刀剑非常执着。

PDA：9

生存条件：获得JOKER的PDA

特殊机能：使半径50米内的JOKER的PDA重置为初始状态

伊藤大祐

Itou Daisuke

CV：本多啓吾



没有紧张感的青年，很能与人打成一片，做事和发言常常不经过思考。

PDA：10
生存条件：与10位以上的玩家相遇
特殊机能：半径1米以内有玩家死亡时，除此PDA的玩家以外5米内的玩家的项圈爆炸

三林司

Mitsubayashi Tsukasa

CV：蒼井夕真



思维矫健，处事冷静的少年，对于他人总是一副无所谓的态度。

PDA：K
生存条件：满足生存条件的玩家有3人以上
特殊机能：使用半径6米内的PDA的特殊机能

藤堂悠奈

Toudou Yuuna

CV：沢村かすみ



枪法、身体能力出众，看上去对游戏非常了解的样子，积极接触其他玩家并追求全员幸存的道路。

PDA：J
生存条件：存活到游戏最终日
特殊机能：使半径1米以内的PDA无法操作

城咲充

Shirosaki Miduru

CV：安藤宗二



看上去毫不出众的眼镜青年，性格软弱，容易被人牵着鼻子走。

PDA：JOKER
生存条件：变化的PDA的生存条件
特殊机能：变化为半径10米内的PDA。游戏设定、特殊机能也以变化的PDA为基准。复制所获得的特殊机能每复制一次仅能使用一回。

阿刀田初音

Atouda Hatsune

CV：金田まひる



过气的偶像，天真无邪笑容能让人安心。

PDA：Q
生存条件：玩家全员存活
特殊机能：当半径20米以内有其他PDA接近时发出警告。

Secret Game -Code：Revise-

Secret Game -Code Revise-

ALONE 长夜骤临

凌晨时分，十四位少年少女各自在不同地点醒来，但映入他们眼帘中的，并非是日常的居所，而是茂密的山林。意识止于被袭击那一刻的众人完全无法理解眼前的景象，而手边的PDA和脖颈上的金属项圈，更增添了异样的气息。根据PDA中地图所显示，此地被划分成5×5共25个区域，中心是一个废弃的小山村，四面被山林环抱，完全与外界隔绝。对于众人而言，诧异的不仅是眼前的光景，PDA中还记载着意义不明的规则条款——

1、玩家拥有各自的PDA，完成PDA所记载的达成条件即算游戏生存。
2、玩家不得拆卸脖颈上的项圈。
3、游戏的场地由数块区域所组成，玩家不得离开游戏场地试图外出。
4、游戏有多名玩家参与，可以自由使用或持有他人的PDA，但游戏生存仅限达成初始配给的PDA的生存条件。PDA的原所有者从游戏中退场时，该PDA的功能同时停止。
5、在不违反上述规则的前提下，允许玩家进行任意的行动。但如果已经无法达成生存条件，或者违反规则的情况下，将会认定该玩家失去资格，并引爆脖颈的项圈。

正在众人困惑不已之时，PDA收到了来自运营的信息，将在废村的指定建筑内进行说明会。面对目前的现状，藤田修平思考了当下的局势，决定前往说明会获取情报。途中他救下险些坠崖的细谷春菜并一道同行。而在说明会现场，上野麻理子、吹石琴美、伊藤大祐、阿刀田初音、三林司这五人早已抵达。通过运营的说明，众人理解了这一切都是毋庸置疑的现实，组织有着莫大的财力和影响力来实行这一





大胆而又精密的“游戏”，而要想幸存下去，不得不完成所给予的条件，否则等待他们的，只有死亡这一条单行道。

会后，三林司看出藤田修平与其他逃避现实的人不同，和自己能同样冷静分析事态，于是邀请他联手。与自己的预计相反，考虑到不希望团队分裂的青梅竹马的心情，修平拒绝了提议，两人就此诀别。可惜事与愿违，我行我素的大祐与不近人情的麻理子间水火不容的矛盾和争吵彻底瓦解了仅存的团结，细谷春菜早在说明会时已悄然抽身，伊藤大祐也带着阿刀田初音离开。

仅剩的修平、琴美、麻理子三人在探索周边环境时遭到不明人物的弩箭袭击，琴美为保护麻理子而腿部受伤。一夜休憩过后，对此深感愧疚的麻理子在破晓时分就起身搜索食物，而不知内情的两人在苏醒后见其迟迟未归，只能无奈离开。随后在他们面前现身的，是一名身着女仆服装，与此地格格不入的女性粕谷瞳。她表示自己正在寻找能够终身侍奉的主人的路途上，而说明会上修平冷静沉着的表现正符合心目中理想的主人。尽管瞳拥有的异于常人的战斗力值得依靠，但同样异常的思考方式还是给两人带来了杀身之祸，对于粘在“主人”身旁的“狐狸精”琴美，瞳恨不得除之而后快。命悬一线之时，所有玩家中最富神秘色彩的藤堂悠奈及时降临，用精湛的枪法破坏了瞳手中巨大电锯的锯链，迫使她退走。历经数班风波，修平和琴美跨越过一直以来的青梅竹马关系，正视了对方在自己心中的地位。

三林司离开说明会后前往山中小屋作为自己的据点，布下的套索陷阱顺利捕获了饥肠辘辘的少女莳冈玲。确认了司并非多周目玩家后，玲同意与司合作，并告知了他自己为了向一年前在游戏中杀害弟弟的凶手复仇，而主动投身游戏。从玲口中确认存在多周目玩家，以及说明会上获得的情报，司心中的推理得到了验证：现阶段所有玩家的生存条件都并不冲突，只要携手合作要全员生存并非不可能，但这必定不是运营的本意。恐怕存在某个机关，当某人开启这个机关后，现有的岌岌可危的和平将瞬间崩溃，生存条件也会随之发生剧变。而这个机关，非常可能就是玩家的死亡。不约而同的是，与悠奈合流后的修平，从她多次阻止玩家间冲突的言行中也推断出了相同的结论。

然而，仿佛是被人操纵一般，为了避免事态恶化各自采取行动的司组、修平组与凶兽黑河在废村中不期而遇。因为一时的失误，修平被黑河用暴力制服，殴打得奄奄一息。目睹此情此景，明知会违反规则，为了拯救濒死的青梅竹马，琴美依然对黑河扣下了扳机开枪示警。黑河受伤逃跑后，琴美的项圈响起了不吉的警报——“你违反了生存条件，丧失游戏资格。10 秒后将引爆项圈”。

“修平，永别了——”





因玩家的死亡，舞台拉开了新的一幕，即刻起游戏进入第二阶段，生存条件进行更新。请确认各自的情报资料

上野麻理子
PDA：A
生存条件：与指定的同伴分开行动不能超过 3 小时→共处时间最长的同伴死亡

粕谷瞳
PDA：2
生存条件：在同一区域逗留不能超过 12 小时→在同一区域逗留不能超过 2 小时

细谷春菜
PDA：3
生存条件：伤害其他玩家 3 人以上→杀害过其他玩家的所有玩家全部死亡，自己除外

藤田修平
PDA：4
生存条件：质数号码的玩家全部达成生存条件→质数号码的玩家全部死亡

荻原结衣
PDA：5
生存条件：使用记忆卡确保 8 份以上的食物→破弃 16 份以上的记忆卡









吹石琴美
PDA：6
生存条件：不能伤害以自己为中心连续5个号码的玩家→以自己为中心连续5个号码的玩家死亡，并将他们的PDA与自己的PDA连接读取

真岛章则
PDA：7
生存条件：拥有未使用的记忆卡10枚以上→拥有未使用的记忆卡10枚以上，且在游戏结束时其他玩家没有相同数目以上的记忆卡

黑河正规
PDA：8
生存条件：拥有满足生存条件的玩家的PDA3台以上。但JOKER除外→拥有满足生存条件的玩家的PDA4台以上

莳冈玲
PDA：9
生存条件：获得JOKER的PDA→破坏JOKER的PDA

伊藤大祐
PDA：10
生存条件：与10位以上的玩家相遇→半径2米以内不能同时有3位以上的玩家侵人

藤堂悠奈
PDA：J
生存条件：存活到游戏最终日→使其他所有玩家的PDA无法操作

阿刀田初音
PDA：Q
生存条件：玩家全员存活→自己以外所有玩家死亡

三林司
PDA：K
生存条件：满足生存条件的玩家有3人以上→游戏结束时满足生存条件的玩家不足3人。不包括自己在内

城咲充
PDA：JOKER
生存条件：变化的PDA的生存条件→变化过的PDA的持有者全部死亡

安葬完琴美之后，目睹挚爱的死状，修平心中的潘多拉之盒被悄然打开，而此时重返自己身边的瞳正是最好的复仇道具。绝望下的修平挤出仅存的理性开始自己的计划——

尽管现实一再背叛自己的期待，但如今眼前PDA所告知的信息，是麻理子至今最不愿意接受的。当自己搜寻完食物返回休憩处时，修平和琴美却已离开，而生存条件的3小时时限正一点点勒紧脖子。祸不单行的是，此时黑河出现在她面前，用枪威逼自己。千钧一发之际，偶然路过的真島用利落的身手击倒了黑河，在得知麻理子急需伙伴随行的困境后欣然同意，自此之后，两人就一直同行。虽然共处的时间



幸福的时光是短暂的，对真岛怀恨在心的黑河再次袭来。腹部中枪的真岛为了保护麻理子，绞尽全力重新站了起来，以约定夺冠的右直拳，保护挚爱的右直拳，人生中最高的右直拳，彻底击倒了黑河。

“麻理子，请你一定要活下去……”“真岛，我绝对会遵守约定的！”

留下最后的愿望——将生存的希望寄予麻理子，用自己的双拳终于保护了挚爱之人，在人生最后的舞台上达成心愿的男人——真岛章则，微笑着拉下了结束的帷幕。

听从修平命令的瞳攻向了以山中小屋作为据点的司和玲两人。眼见敌我实力悬殊，司欺骗玲从正面抵挡，而自己则打算趁拖延的这段时间从后山撤退。没想到修平事先已经猜测到司会采取的弃子战术，瞳遵照命令反从后路袭击。就在电锯要将司一分为二的刹那，玲从旁窜了出来，用刀拼死挡住了瞳的进攻。借着震撼手榴弹的掩护，两人总算是死里逃生。眼看着被自己欺骗的玲不计得失冒着生命危险回来

只有短短几天，但就在这短暂的时间中，两人不自觉的被对方所吸引，心的距离贴近在一起。但现在自己如果要活下去，就必须杀害救命恩人才行，这残酷的现实麻理子无论如何也想抗拒。尽管不明究竟，但真島看出麻理子内心的动摇，于是追忆了自己学习拳击的经纬：小时候被姐姐照顾的真岛并非如今这般强大，而是一个软弱的孩童，因此被“朋友们”影响，夜不归宿，四处惹是生非，干的尽是些不入流的勾当。结果有一天，因为在个小巷子里把卖软毒品的贩子打伤而被拘留，而赶来的姐姐坚定地相信着自己。事后，因为有路人作证是对方先出手，真岛以正当防卫而被释放。自此之后，真岛与“朋友们”断绝了关系，前往拳馆学习拳击，希望坚强起来能够保护愿意相信自己的姐姐。可是造化弄人，洗心革面的真岛投身于拳击的道路上未曾多久，姐姐却因为交通事故而去往他界。如今，麻理子的出现，让自己手中之拳重新有了努力的对象，能够继续前进。见麻理子重新打起精神，真岛立下了两人间的约定——等到“游戏”结束后，麻理子作为他的助手，和身为选手的自己一同夺取拳击的桂冠。作为誓约的见证，真岛把本该送给姐姐的礼物——铭牌项链交给了麻理子。





相救，从来都只以“利己”作为行动基准的司，第一次——同时也是最后一次开始了“利他”的矛盾行为。司趁玲不备击晕了受伤的她，安置在了小屋的地板下，而自己则主动迎向渐渐迫近的电锯声的主人。死斗的结果毫不意外是瞳压倒性的胜利，见司耗尽了手枪的弹药，她挥舞着电锯砍去，万事皆休的司使出了最后的计策——在至近的距离，拉开了身上的手榴弹……

修平在黑河身上倾泻完怒火将其杀害，解决了瞳这一障碍后，细谷春菜手持弩箭现身了。两人明白对方的生存条件，注定是无法共存，但奇怪的是谁都没有动手。双方从第一次见面时，就隐隐感觉到了对方的身份，如今，模糊的记忆毫无疑问得到了确认——修平和春菜是幼年时就被迫分离的兄妹，久别后的重逢，却是在你死我活的战场之上。在母亲去世后成为孤儿的修平被送往了孤儿院，而春菜则被一对夫妇所收养。继父母对春菜视如己出，起初抗拒的她被无微不至的关怀所感化，过上了幸福





的家庭生活。天有不测风云，幸福美满的生活因为继父公司的破产而化为泡影，债台高筑的家庭陷入了绝境之中。偶然参加“游戏”的春菜侥幸生存下来，并从运营手上获得了一笔巨款。暂时缓解了燃眉之急，但还是远远不够。为了家人，她义无反顾一次次奔赴这个血与硝烟的战场，直到与兄长相遇。

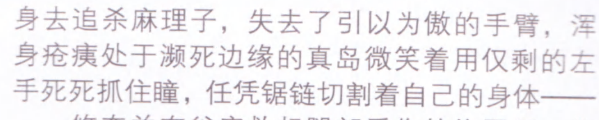
修平和春菜把各自的武器瞄准了对方，然而，兄妹俩都无法对唯一的血亲痛下杀手。眼看着时间就要这样无情流逝，一道枪声打破了这分平静，修平倒在了地上。笑着出现在两人面前的，是拥有最轻松的生存条件，对其他人不存在危险性的伊藤大祐。此时此刻，他撕下了身上的伪装，露出了真实的本性，是对杀戮游戏的享受，对不受法律制约的喜悦。最符合游戏主旨的他，在游戏开始幸运地发现了藏在说明会地下的监控室，对全员的行动了如指掌，暗地里挑唆众人的行动。正是他挑起了废村里的悲剧，对跌下山崖尚存一息的初音痛下杀手，将菜结衣百般凌辱后杀害，诱使悠奈前往监控室后进行偷袭。处理完毕最后一块绊脚石，伊藤肆无忌惮准备对春菜施暴，怎料濒死的修平强行撑起身体，无效特殊机能后对他扣下了扳机。惨烈的游戏终局，仅仅只有上野麻理子、细谷春菜、莳冈玲三人幸存。

REBEL 破晓黎明

正如同蝴蝶的翅膀轻扇，会引发千里之外的风暴，一个微不足道的选择，也会给命运带来无法想像的剧变——

说明会结束后，在司的邀请下，修平决定联手来面对“游戏”。司将修平和琴美带到山中小屋的据点，商讨规则中隐藏的秘密，交换各自持有的情报后，不约而同得出了存在某个机关会使得游戏发生翻天覆地的变化，而机关极有可能是玩家的死亡。随后，从被布置的陷阱里的玲口中获知存在多周目玩家后，验证了他们的推论。而玲确认他们并非多周目玩家后，决定暂时联手以渡过“游戏”的难关。然而，第二阶段来得令人猝不及防，而扣下扳机的，竟是玩家最弱小的阿刀田初音，她趁凌辱自己的伊藤大佑不备用匕首了结了他。面对突变的突发事件，司与修平明白按照规则变化的规律，注定无法共存，陷入了两难的境地。而数日间冒着生命危险构筑的信赖关系，让他们下定决心合作到最终之时。

尽管细微的蝴蝶效应会招致巨大的改变，但还有些事，如同命运般无法撼动。被伊藤和初音抛下的麻理子面临着三小时的时限危机，而黑河的胁迫更为雪上加霜。命悬一线之时，突然现身的真岛章则以利落的拳击放倒了黑河，并带着麻理子同行。在短暂的时间内，两人互相被对方所吸引，然而，在寻找记忆卡的两人附近却响起了不详的电锯声。为了掩护麻理子逃跑，真岛孤身一人迎向了手持凶刃的女仆。重拳雨点般猛烈地击打在女仆的身上，但在她异常的耐力之下却显得收效甚微，赤手空拳的真岛在电锯前压倒性的不利。很快，双方分出了胜利，承受住真岛全力的一击后，瞳在拳头缩回前用电锯斩下了真岛的右臂。眼见瞳要转



身去追杀麻理子，失去了引以为傲的手臂，浑身疮痍处于濒死边缘的真岛微笑着用仅剩的左手死死抓住瞳，任凭锯链切割着自己的身体——

悠奈并在谷底救起腿部受伤的修平后，接受他的委托前往山中小屋通知其他三人。不料玲识破了悠奈是多周目玩家的身份，尽管似乎存在隐情，但悠奈还是默默承认了自己是杀害彰的凶手。在玲拔刀复仇之际，司挡在了身前，尽力劝说将复仇放置到“游戏”结束之后，总算暂时打消了她的冲动。

3、5、7、8、10、Q、JOKER—— 这是阿刀田初音所持有的PDA特殊机能。Killer







queen——为了补偿拥有最高达成难度的 Q，死亡玩家的 PDA 特殊机能会依次追加给 Q。利用这特殊规则，初音用自己精湛的演技骗取了城咲充的信任后杀死了他，见黑河抓住并枪杀结衣后，靠近启动了 10 的特殊机能，并趁春菜不备偷袭了她。接下来她的目标是前往营救修平的悠奈一行人，却不料被怀疑的司识破伪装，而她也在袭击司后被反杀。满足于救下了改变自己的玲和同伴们，司在玲的怀着闭上了眼睛。

与修平合流后，随着运营的通知，“游戏”的剩余时间仅存 24 小时。看着无法共存的 4 与 6 的生存条件，修平思索起往事：自己的父亲是个犯下诸多凶案的杀人犯，最后在狱中自杀身亡，而孤身抚养着孩子的母亲又因病早逝，在亲戚处理完残留的财产后，自己被送到了孤儿院。身为杀人犯孩子的标记烙印在身上，不论是成人还是同龄人，都对自己敬而远之。而年幼的自己，能作出的唯一反抗，仅仅是脑内幻想着持枪杀死停留在视线中的对象。而强拉着自己一同嬉戏的琴美的出现，脑海中的那把枪不复存在。两人互相感受了对方的重要性，决心寻找出能一同存活的方法。确认了 JOKER 和规则后，灵光乍现的修平尝试用琴美的 PDA 连接读取了 8、7、5、JOKER，果不其然，顺利达成了条件。运营故意不表明号码而是用“以自己为中心连续 5 个号码”这种模糊的语言来描述，再加上 PDA 的卡面，正是充满恶趣味的扑克牌的顺子隐藏含义。

收到瞳发来的邀战信息，玲决定和弟弟所救下的悠奈一起迎战最后也是最强的敌人。悠奈远距离用枪牵制瞳的行动，而玲则用刀近距离挡下电锯的攻击，两人默契的配合看起来与瞳不相伯仲。眼见战局陷入了僵局，瞳决死攻向悠奈，硬挨了一刀的瞬间击飞了玲，将电锯向倒地无法动弹的她挥去——电光火石间，悠奈挺身挡住了凶刃，驱使仅剩的意志举枪击中瞳的左腿，迫使重伤的她退却。用彰所托付的这条性命挽救了他的姐姐，悠奈满足地迎来了人生的终幕。既然瞳依然存活，那战斗就并没有结束，琴美不停地在废村的空屋之间逃跑躲藏，寄期望能在同一区域拖延两小时以上。瞳丢弃了被子弹击毁的电锯，隐藏起身姿让琴美误以为自己已经离开这一区域后，徒手向她袭去。然而，这正是瞳最大的误算——琴美用从麻理子手上借来的 PDA，发动了特殊机能。







时光飞逝，那场“游戏”已过去十年，此日，修平与某位女性在公园约定会面。幸存下来的修平决意与组织抗争，为此他踏上了法学的道路，并成为某位律师的助手。而那位律师，正是游戏说明会上的解说。冒着巨大的风险，如履薄冰的修平一次次打探组织的情报，终于获得了运营方和与会客人的名单。女性接过这份珍贵的资料，这将是反抗者们粉碎组织的一颗致命的子弹。而一个月后，女性也将前往与组织决战的最终战场，为这悠久的历史划上句号。Code：Revise，这个行动代号正是反抗者们对组织的宣战布告。

就如同祝福一般，最爱的人送给自己的项链在阳光下闪烁，铭牌上的文字渐渐浮现——HUMIKA　M（真岛文香）。

Rebellion -Secret Game 2nd Stage-

Rebellion -Secret Game 2nd Stage-



Aabsolute Revenge 混沌

作为新世界的序幕，本应如镜中倒影重现旧世界 ALONE 的景象，然而故事的过程和终局都发生了微妙的偏差。在原有的五条规则的基础上，新增了一条规则“玩家不得让 PDA 离开自己的身边 1 米以外 3 小时以上”。这个世界中的麻理子与真岛并没有相遇，取而代之被悠奈所救，她在游戏的第二阶段开始后为了保护结衣而被伊藤所杀。而真岛本人遭到修平枪击腿部受伤后，不敌被修平引来的黑河而惨死。被充失手推下山谷的初音仅仅只是轻伤，凭着精湛的演技和 PDA 追加的特殊机能，先后杀死了充和被司舍命从瞳手下救出的玲，就在她故伎重演要对修平下手时，被埋伏的春菜射杀。

而最大的变量，莫过于黑河。败于修平手下后，作为一个崇尚暴力，能毫不犹豫扣下扳机的人，最初就同样抱有被杀的觉悟，即便濒死依然坚持信念没有屈服求饶。被黑河的气势和觉悟压倒的修平从他身边逃离，尽管为琴美报了仇，并无法驱散心中的空虚感。丧失了生存的动力，修平在用强效麻醉剂弄晕瞳后，算准游戏结束的时间将她安置于新区域，避免因违反规则而出局。尽管不了解瞳过去的人生经历过什么，修平还是决定将生的希望留给一直追随自己的她。当从伊藤手中救下妹妹春菜后，了无牵挂的修平追随着琴美离开了人世。在这 6 天的生死考验下，仅仅只有 No.2 粕谷瞳、No.3 细谷春菜两名幸存者……



故事并没有因此闭幕，为了报答被修平所拯救的生命，为了无辜丧失的玩家们，细谷春菜决意向组织掀起战旗，而在她的面前，组织的成员带着粕谷瞳前来扑灭反抗的火星。两名幸存者都是修平以性命为代价而生存下来的女性，却讽刺地站在了对立的极点之上。游戏的舞台，依然还在延续——

Bloody Rave 瘟神与野兽

如果在某个世界中，那对兄妹一起行动的话，是否能改变故事的结局呢？仿佛是为了印证运营的话语，舞台再一次拉开了序幕——

在春菜从说明会现场抽身离开时，被内心不知名的感情驱使的修平，放弃了眼前这获得情报的机会，起身追寻她的身影。当他终于追上春菜时，沉眠在脑海深处的幼年记忆苏醒过来，在这个游戏中，失散多年的兄妹终于再次相聚。然而，进入第二阶段的开关还是被杀害了伊藤大佑的初音所扣下。为了妹妹与琴美能够幸存，修平决定亲手抹杀必要的对象。对于出现在自己眼前的初音，修平识破了她的演技，就在要开枪狙杀时，被赶来的琴美和春菜阻止。见机不可失，初音扣下了扳机，修平下意识用身体保护了身后的两人。血亲的死亡燃起了春菜的杀意，她穷追不舍逃离现场的初音和充。然而事与愿违，失去冷静的春菜为了追赶初音，丢下保护初音而伤痕累累的充，却不料他还有反击的余力，背部中弹饮恨离世。而随后赶到现场的琴美，看着眼前的惨剧，不愿再发生杀戮放弃了抵抗，死在充的枪下。

而说明会上将运营诘问到无言以对的司，被躲在扫除用具柜中的女仆认定是自己应当追随的主人。在第二阶段开始后，拥有了最强道具的女仆，司决意排除其他的所有玩家，以达成自己的条件。另一方面，被悠奈救下的麻理子，





伤口感染引发了急性的破伤风。悠奈前往废村取得药物，却在回程的路上，不慎被埋伏的司和瞳偷袭。为了能尽自己所能多挽救一个玩家，沦为弹雨标靶的悠奈被濒死的意志驱使滚下了山崖，拖着满身疮痍的残躯回到麻理子身边，给她注射完药物后，满足地离开了人世。但命运就像是在嘲笑悠奈，司与瞳循迹而至，毫不留情将已满足达成条件的麻理子杀死。

城咲充在遭遇袭来的司和瞳那一刻，深知重伤的自己无法逃脱，但为了身后的初音，充迎着枪林弹雨冲向了两人。出乎意料的举动让司大吃一惊，待他反应过来时已被充紧紧抱住，而充也启动了从初音 PDA 中复制的追加特殊机能——半径 1 米以内有玩家死亡时，除此 PDA 的玩家以外 5 米内的玩家的项圈爆炸。然而事与愿违，充的决死战术仅成功了一半，被主人推离引爆范围的瞳还是用电锯终结了残存的初音。目睹主人的死亡，瞳决定将剩下的所有玩家作为陪葬来为他哀悼。

真岛和黑河这两名男性，各自被结衣与玲所缠上。尽管并非本意，但与结衣共处的时间，融化了真岛冷淡的态度，渐渐找回了自身寻求变强的理由。见黑河要找真岛复仇，玲单方面的“训练”他，被夺走武器不敌的黑河对玲非常头疼，只好暂时服从。被玲所指摘，黑河认清了自己畏惧失败的弱点，所以才会依靠暴力和武器来掩饰。在结衣劝说后，为了给过去的恩怨画下句号，真岛前来与黑河一决胜负。在真岛组合拳连续攻击下，黑河节节败退，眼看就要惨败之时，他想起玲对自己的话语，正视了真岛的拳头，逆境下抓住仅存的机会以一记背摔结束了战斗。

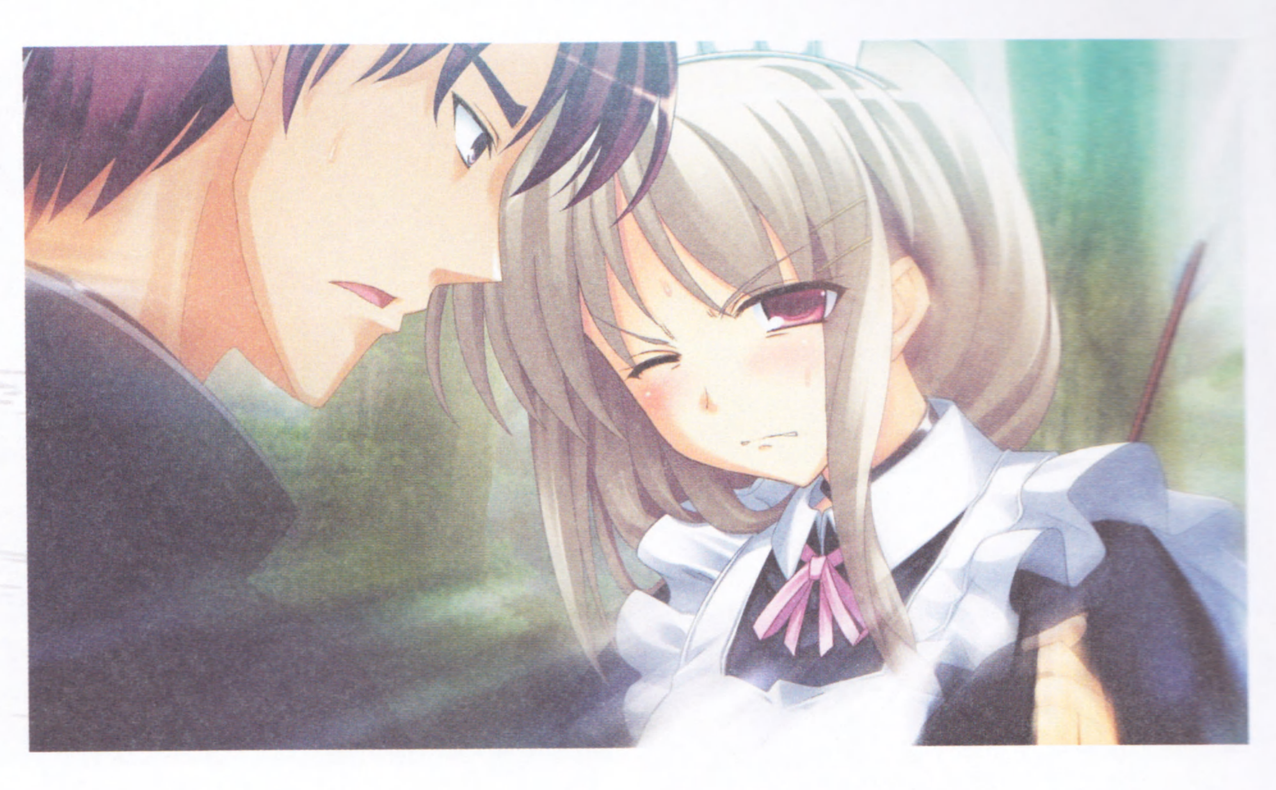
了结这段恩怨后，四人收到瞳的联络，为了需要的记忆卡和 PDA，被迫前往废村决一死战。尽管人数上占用绝对的优势，但在瞳那惊人的战斗能力面前，四人合力还是压倒性不利。原本被视为瘟神而敬而远之的两位少女，如今已成了自己的胜利女神，为了保护她们，伤痕累累的黑河与真岛决定留下挡住女仆。但已满足生存条件的少女们重新拿起手中的武器，逼向电锯的主人。飞舞的凶刃划过挺身护住结衣的真岛，愤怒的黑河冲入女仆的怀中，在制住行动的那一刻，被电锯重创的玲以残存的力量一刀刺穿了瞳，为这场死斗拉下了终幕。从瞳的身上发现的达成要求的 A 的 PDA，以及其他三名同伴的 PDA，黑河顺利满足了要求，就在他向玲宣告这一喜讯后，玲与结衣怀中的真岛闭上了眼睛……



从游戏中胜出的黑河背负着恐怖分子的恶名，暗中不断袭击与组织有着千丝万缕的密切联系声名显赫的企业和名人。与被追杀的结衣汇合后，两人与组织的战斗才刚刚揭幕——



Code Revise 奇迹的残影



如果在某个世界中，目标全员存活的少女与具有领袖气质的少年共同努力的话，是否会带来新的希望呢？仿佛是为了印证运营的话语，舞台再一次拉开了序幕——

游戏伊始，藤堂悠奈就收到来自运营的附加指令：与PDA号码4的玩家共同行动24小时以上，如果游戏结束前未能完成，则强制引爆项圈。或许是运营的意图，悠奈随即与修平相遇，了解到她的条件，两人暂时开始了共同行动。短暂的说明会后，推测出如果出现死者将会带来巨大的风险，修平决定和悠奈一起聚集同伴。而司在捡到饥肠辘辘的玲后，寻求合作的修平一行人前来拜访他们。验证了各自对游戏进程的推理，两组人正要合流时，玲确认了悠奈是杀死弟弟的凶手。为了不破坏刚达成的团队合作，悠奈向玲发起了决斗邀请，却因为自己的手下留情而败北，察觉内情的玲在众人的阻止下游戏结束前暂时停止了复仇。



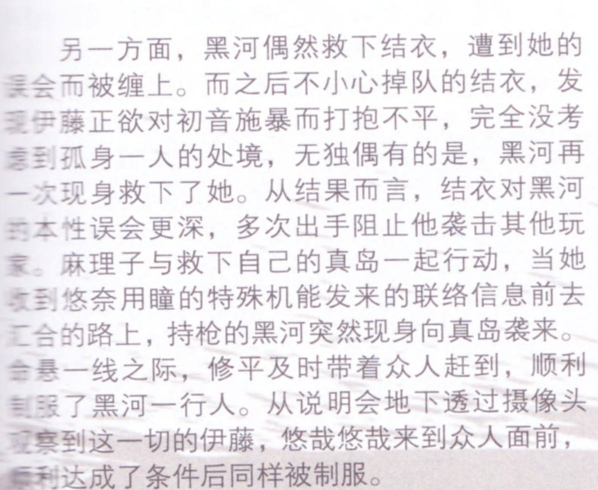
玩家真的无法摆脱运营的操纵吗？仅仅只是任人摆布的棋子，无法挽救任何人吗？为了过去的同伴，为了与非合理的现实抗争，为了从非合理的现实中救出受害者，继承了悠奈遗志的三人——修平、琴美、玲，再一次来到了游戏中——



另一方面，黑河偶然救下结衣，遭到她的误会而被缠上。而之后不小心掉队的结衣，发现伊藤正欲对初音施暴而打抱不平，完全没考虑到孤身一人的处境，无独偶有的是，黑河再一次现身救下了她。从结果而言，结衣对黑河的本性误会更深，多次出手阻止他袭击其他玩家。麻理子与救下自己的真岛一起行动，当她收到悠奈用瞳的特殊机能发来的联络信息前去汇合的路上，持枪的黑河突然现身向真岛袭来。命悬一线之际，修平及时带着众人赶到，顺利制服了黑河一行人。从说明会地下透过摄像头观察到这一切的伊藤，悠哉悠哉来到众人面前，顺利达成了条件后同样被制服。

十四个玩家谁都没有扣下致命的引爆开关，悠奈希望全员存活的理想在历经数般风波后难以置信居然达成了。然而，往届游戏惯例的六天过去后，游戏结束的通知却迟迟没有到来。黑河察觉到运营不过轻易放过玩家，于是趁隙从众人身旁逃离。担心黑河的结衣来到他去过的山中小屋，发现地下室里竟然有黑河母亲绝命前的留言，希望终有一天能有人传递给自己的孩子。黑河见到这迟来的留言，明白了母亲并没有抛弃自己，直到临死前一刻依然关心着自己。脱下了兽性外衣的黑河，在结衣的怀中尽情地宣泄泪水与内心的感情。

决意与运营的意图抗争的众人，根据麻理子发现的过去玩家的笔记，搜集材料制作能阻隔项圈接受电波信号的隔离罩，有了这个的话，运营将无法引爆项圈，就能从这被囚禁的场所脱身。但是，喜悦的时光总是短暂的。制作完成两个隔离罩的次日清晨，众人的PDA一齐警告游戏进入第二阶段，而牺牲者——结衣，被匕首贯穿心脏，静静地沉眠在山林中。杀戮游戏的扳机，再一次被扣下，美好的理想与希望，在残酷的现实面前惨遭粉碎。而游戏的结果，依然贯彻着运营的预想以血的惨剧而告终。







Decoded Real 梦中人

无数个世界，仅仅只依靠玩家的团结，依然无法撼动组织庞大的黑影，最后一把钥匙，究竟在哪里呢？

原本是想增加游戏的戏剧性才会安排藤堂悠奈和藤田修平共同行动，却未曾料到他们真能聚集全部的玩家。面对这史无前例的异常事态，身为运营的男子向“客人们”提出了一个附加游戏：72小时后，将对存活人气最低的玩家进行处刑。不幸的是，结衣被“客人们”选为了牺牲品，往2的PDA发送完附加指令后，运营静静地期待着停滞的游戏再次急速展开——“在6小时内杀死No6获原结衣，若未完成则引爆全员的项圈。即使PDA的玩家死亡，此规则依然有效。”看着瞳将结衣约到指定地点，运营正准备开始后续的工作，未料到修平和琴美突然现身阻止了预定中的演出。众人了解到这一事态，重新来到说明会的现场，十四人与运营展开对峙。眼看着身为棋子的玩家纷纷脱离了自己的掌控，运营立刻以他们各自的性命作为要挟，意图迫使众人按下开关。时限一秒秒缩短，在场的全员依然不为所动。就在倒计时结束前的霎那，运营终于意识到屏幕前的自己对于组织而言，也不过是游戏中的一个“玩家”，一个被操纵的棋子。过去混沌的记忆苏醒过来，他出手毁坏了项圈爆炸的控制器，传达给修平一行人逃脱路线。仿佛事先已经预料到这一展开，组织派出了准备好的歼灭部队。为了保护同伴，保护重要的人，众人赌上性命开始了最后的战斗。付出了巨大的牺牲，伙伴们一个又一个倒下，剩下的人终于赶到了码头，而逃脱的船上，敌人却已被消灭殆尽，只有奄奄一息的运营躺在一旁。十年前，被绑架到此地的他参与“游戏”并侥幸存活，然而获胜获得他却被作为杀人犯投入监狱。面临组织的逼迫，为了有一天能与家人团聚，男人一次次参与“游戏”，直到身心俱疲后被药物洗去记忆，负责游戏的运营直至今日。恢复了记忆的男人，在人生的最后，与玩家们一起对组织作出了反抗——







十年后，幸存者们对组织的最终决战即将揭晓，过去的点点滴滴，全都镌刻在他们的记忆中。与非合理的现实抗争，从非合理的现实中拯救受害者，藤堂悠奈的信念支撑着众人。阿刀田初音，伪装成“客人”潜入赌场，引导与会者们的判断；黑河正规、莳冈玲、三林司，参与镇压部队，确保控制主谋；上野麻理子，作为玩家潜入，暗中保护其他玩家；藤田修平、吹石琴美，前线指挥，成员联络——这一次，绝对要结束吞噬了无数牺牲者的“游戏”！

于是，无数个可能性的世界向着『Secret Game -KILLER QUEEN-』的世界收束……

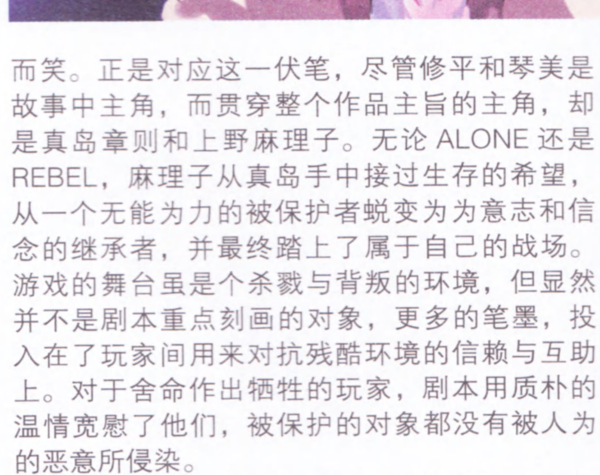


关于作品的幕后

Behind the Curtain

理念激荡 个体与团队





正如前文所言，『Code Revise』原本只是一个四月一日的愚人节企划，当时没有任何人曾想到会有成为现实的那一天。然而うたてめぐり的失败逼得不得不启用这个玩笑般的计划。尽管承担了本不该有的期望与压力，幸运的是，故事并未受到前作的束缚。剧情上的主角藤田修平，尽管平时是个冷静聪明的理性派，但由于幼年时的家庭遭遇，埋下了反社会的冲动因子。而 ALONE 和 REBEL 两个篇章，分别就他站在秩序与混沌的境界线上时的人格变化而展开。ALONE 中，取下了保险（琴美）的修平被复仇的意识所驱使，行动上追求绝对的利己性，冷酷无情地执行自身的计划。相反 REBEL 中，尚未失控的他思维中社会性占了上风，更多的从团队上着想。而利己性与利他性，究竟何者更重要呢？故事中，利己性的代表黑河正规与利他性的代表藤堂悠奈是两个极端的典型。而三林司这一角色，显然是其中的矛盾平衡点。只以自身利益为基准的他，因为某一契机，长久以来孤身一人的世界被叩开，理解了同伴的含义开始为他人考虑，甚至于最后采取了理性上无法想像的自我牺牲。同样的，真岛章则这个冷漠待人的拳击汉，正因为有了想去保护的对象，才会坦然面对死亡。

表面上，除了极少的基础设定，『Code Revise』与前作间并没有直接的关联，这客观上保证了故事的独立性和完整性，能够尽可能在不受前作影响下表达编剧的意图。而在后日谈上，某个暗藏着的伏笔直到最后一刻才被揭晓，两个作品顿时被紧密联系在一起，一切又都显得是如此顺理成章。倘若了解前作的话，这就像是一个彩蛋的奖励，不由地会为此会心而笑。正是对应这一伏笔，尽管修平和琴美是故事中主角，而贯穿整个作品主旨的主角，却是真岛章则和上野麻理子。无论 ALONE 还是 REBEL，麻理子从真岛手中接过生存的希望，从一个无能为力的被保护者蜕变为意志和信念的继承者，并最终踏上了属于自己的战场。游戏的舞台虽是个杀戮与背叛的环境，但显然并不是剧本重点刻画的对象，更多的笔墨，投入在了玩家间用来对抗残酷环境的信赖与互助上。对于舍命作出牺牲的玩家，剧本用质朴的温情宽慰了他们，被保护的对象都没有被人为的恶意所侵染。

『Code Revise』，这是一个“人”与“人”之间的故事。

重制后的『Rebellion』，则完全改变了理念，走上了另一条路。因为『Code Revise』有着明





确的表里主角，一定程度上造成了配角们的存在感稀薄。『Rebellion』中则是平均了众人的戏份，彻底的群像剧化，无论哪个篇章，都有截然不同的感受。这样一来，不复存在没有“价值”的玩家，能更全面地了解这十四人。但随之而来的问题，就是缺少了总揽全局的关键核心。而从故事的理念来看，这显然是刻意而为之的，个人的微弱反抗，在漫无边际的黑幕之前，就如同暴风雨中的蝴蝶一般无力。所以在『Rebellion』中可以反复看到，即使赌上性命保护了珍视的人，但那人最终还是无法逃脱死亡



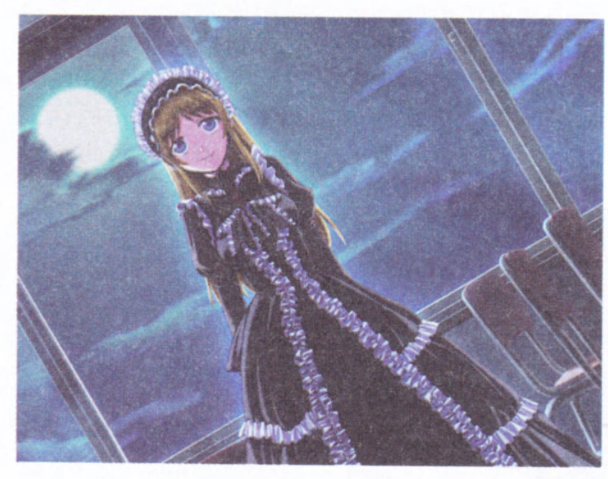


的阴影。这种与『Code Revise』截然相反的思想，看上去满溢了让人不快的恶意，但究其目的，最终还是为了引导出故事的主旨——“只有十四人齐心协力，才能改变这残酷的结局”。只有这样，才不会因为内部的分崩离析而重蹈覆辙。但仅仅这样就够了吗？显然并非如此，CR 篇更是刻意地敲响了警钟。不仅需要十四人的团结，更重要的是，是否有对于自己是棋子的自觉，是否能从规则的摆布中挣脱，正面去对抗规则。当做到这一点时，才真正与黑幕站到了对等的位置上。尽管理念上发生了重大的转折和变化，但有一点，依然与过去别无二致，那就是逝者传承给生者的信念与意志。“与非合理的现实抗争，从非合理的现实中拯救受害者”，这份信念由莳冈彰传递给藤堂悠奈，又从她身上被幸存的众人所继承。

『Rebellion』在设计最初就已经打算揭示强调与 SGCR 的联系，简单直接地翻开了底牌，一改『Code Revise』中那种最终才自然而然出现暗示的隐蓄风格。这种改变的优缺点都非常明显，一方面，加强了作品间纵向的联系，能获得老玩家的认同感，当然另一方面，却也削弱了故事的独立性，对于新玩家的理解略显困扰。在『Rebellion』中，所引入的最重要的一个特质，莫过于高位的视点。每一篇章结束时，运营的总结发言就如同是在向客人——屏幕前的玩家就自己的提议征求意见，而当玩家开始新的篇章时，就相当接受了他的提议。而运营这个特殊的角色，不仅是“游戏”的管理者，









某种意义上他的真实身份，其实正是这款作品的制作者们。透过“他”的引导，尽管故事中的结局已尘埃落定，不受故事束缚的玩家能自行跃迁到崭新的世界，观测另一种可能性。玩家在作为加害者的同时，却也承担起了施救者的工作。如果体验过 SGKQ 或者其他中泽工制作的游戏，想必对这一思想会非常熟悉吧。

『Rebellion』，这是一个必须“全员”团结一心，才能进行抗争的故事。

理念的传承

『Code Revise』与『Rebellion』是有两组完全不同的成员所执笔，因此才有了上文的理念碰撞。巧合的是，这两组成员，也分别执笔过其他的同类作品，他们是否有受到其中的影响呢？

『Code Revise』的执笔阵容是树原新、七海真咲、樱龙等人，他们共同创建了同人团体 Festival，而这个团队创作的作品，就是『ABYSS – 杀人俱乐部 –』。流传着这样一个传说：某所表面平和的学校中，夜里反复进行着杀人的仪式。无辜者被选为祭品后丢在校园中，成为杀人鬼们追逐的目标。成为猎物的被害者，被迫戴上内置毒针的项圈，一旦想要从校园中逃脱，毒针就会即刻弹出致死。而要想活下去，必须完成给予的三个条件中的任意一个：“杀死任意



一名 ABYSS 的成员”，“抵达全部五个检查点”，“救出人质”。

生死攸关的考验，禁止逃跑的规制，特定要求的条件，操纵游戏的黑幕……这些设定看起来是否有些眼熟的感觉呢？不过，『ABYSS』走的是与『KILLER QUEEN』完全不同的方向。游戏本身只是一个线索，故事重点放在了刻画角色间的联系和互动上，猎物与猎人的交锋，不同阵营的兄妹对立，ABYSS 的内部冲突，少年与少女的过去，一点点来揭露 ABYSS 及其成员的真相，解开故事的谜团。在该作中，奠定了个体之“人”为核心的创作基调。而这一思想完整地延续到了『Code Revise』中，并进一步深化，创作的理念从“人”进化为了“人”与“人”。

负责 Rebellion 剧本的则是完成『Root Double』不久的月岛总记、月岛トラ、日向もぐし这三人组的团队。『Root Double』的故事中，原子能研究所发生爆炸，反应炉故障并发生泄漏，九名身份、年龄、经历各不相同的男女被困在其中，在迫近的时限中，寻找逃生的手段。这个团队在此作中给人最深刻的印象，就是在点滴小事和细节上追根究底的细致描写。譬如说主角们捡到的一只狗，从喂养和训练，到突破都市的关卡放生，最后被新主人捡走直到安度晚年，这条狗波澜壮阔的一生如长幅画卷般让人目不暇接。而重要的另一点，对于人性上的态度，他们秉持着坚定的性善论的观点。在编剧们的笔下，无论是哪个角色，作出错误的选择都是有着复杂深刻的社会和环境原因，或是由于他人的影响和控制，并不存在纯粹的恶党。这个观点同样被带入到『Rebellion』之中，最鲜明的变化毫无疑问是黑河正规这个角色。本该是暴力代名词的这名男性，其实也有着悲伤的过往，当克服内心的弱点后，编剧笔下的他化身为了黑暗英雄。而在『Code Revise』中略显单薄的角色们，也被赋予了各自的过去，他们在游戏中的剧变，同样是由于各种内外的因素共同作用所导致的应激性反应，本质上也是受害者中的一员。编剧无意于批判他们，更多的是放在了对社会和环境的反思之上，这一点也成了他们独特风格的标志。

过去→未来

the past to the future

“我等天体观测部——原恋爱观测部活动开始！”

在『Rebellion BE』发售的当天，FLAT 再次作出出人意料的举动，公布了新作『航迹云的彼端』。新作的风格与历往的作品大相径庭，不再有生与死的命运抉择（『KILLER QUEEN』系列），不再有『命运的无限轮回』（うたてめぐり），也不再有拯救世界的重任（atled），单纯只是一部讴歌青春的恋爱轻喜剧。涉猎这从未接触过的作品类型，让人不禁捏起一把汗。而 KILLER QUEEN 系列从故事上已然获得最终的胜利，迎来完结，暂时也没有分支或是延续的迹象，FLAT 这一投石问路的举措，显然是为了增加自身多元化的风格，吸引新的玩家群体，尽管实效暂时还是未知之数，让我们拭目以待后 KQ 时代的变革吧。▲



Iイコ-コア 同人音乐扫雷大作战

■文 / 鬼千鹤 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

写在前面

秋风吹起的时候，已经能够感受到 M3 的气氛迎面袭来，这多年来也成为一种季节性的习惯了。只可惜我已经告别了学生时代，成为了一个天天加班的上班族，再也无法像以前那样投入许多精力在我所喜欢的同人音乐上，想到这里就觉得十分难过和不舍过去的日子。这次漏买了自己很喜欢的 windy way，还漏掉了本命团之一 mamyukka 的免费 CD，这些疏忽我会好好检讨以后尽量不再犯……（土下座）

しらかばの会

- Cherries2 -MANKAI-

看过去年 M3-30 歌评的各位不知道是不是对前作『Cherries』有印象。しらかばの会是由睦鬼(Queen of wand)和紫 (MiddleIsland) 作为 vocal，Ryo (Ether) 作曲的一个……男・声・丽・人・团！两位歌姬扮演剧中的两位男性角色 -- 紫太郎和ムツオ，所以主题自然（还）是 B！L！说实话我真想知道小狐丸和（听说在住院中的）中岛岬两位对自己团的歌姬出来“搅基”感觉如何了，这次明显耻度越玩越大了好吗！



本次『Cherries2』的前四曲形式跟前作完全是一模一样——一首比较普通正统，曲调向上的同人式歌曲，一首风格奇特的合唱，然后紫和睦鬼各自独唱一曲。问题是这次 tr2 的合唱从异国风情变成了超带感的电子乐，紫的独唱曲也突然变成了简直可以去当职人的超悲伤日本演歌！而我是本想好好称赞一番睦鬼独唱的那首鉄錆ローズ的：千起百旋，峰回路转的哥特旋律，如铁质的蔷薇荆棘破势狠狠地缠住了我，虽然经常是在叶月的 CD 里听到这样的曲子，但以如此浓厚的中性嗓音有些悲痛地高歌的睦鬼，我又能如何不喜爱呢。

正常的内容过后就到了恶搞时分。把一向很忙的铃叶姐姐叫来写了这么气势磅礴的一曲 tr5，主题竟然是中二少年的幻想？！神魔乱舞的幻想部分要么是三人合唱，要么是紫和睦鬼念白，而“胡思乱想着这些东西的初中二年级的夏天，女朋友倒是没有，富●见 Fantasia 文库买了个全乎”（翻译摘自谢枫华的微博）这种表示“战斗什么的只是中二幻想”的语句却是 ryo 在唱！ tr6 的广播剧更不用说了，主题是卡拉 OK 里的两人，把『Cherries』里各自独唱的两曲拿出来，调快速度 + 放慢速度以后，一个人 high 到不行地吼一个唱到要哭出来……除了让人笑到捶桌还能怎样……专辑的最后以一首卖萌曲和旧曲紫陽花的新版本结束。

ロリィタノイロォゼ

- Regina・S

欢乐过了头也就无法继续以平常心欣赏歌曲了，下面换一张凄美中蕴藏无限高雅的 CD 来品味吧。ロリィタノイロォゼ的『Regina・S』，这是我第一次买麻观りみゆ的碟，好姬友茶杯在博客里对其的评价已经好到可以跑圈去了，我带着好奇的心情去试听之后一样想跟着去了 = = 她的歌声简直是天生就该化作歌唱的精灵一般细腻，柔和，这次在会场见到的本人虽然是位长发的温柔大姐姐，但只听声音绝对会误认为是可爱的萝莉。触碰到这张作品，我就觉得内心的惆怅说不出也抑不住地疯狂地奔流出来。细雨洒落开满淡色花瓣的蔷薇庭院，美丽高贵的公主只身一人独赏，好看的睫毛下似乎要留下泪水。钢琴的演奏美得那样透明，我又如何能用言语锦上添花？只怕自己带着世俗情感的评论会玷污这清澈的旋律。四周环绕着少女百合的孤独香气，用力地勒紧了公主的喉咙，只是那片居住着自己的爱人的海洋，作为她的理想之处，何时才能到达呢……





Eine Kleine

- 少女 -D-

Eine Kleine 这个团的作品每次都会去试听，但每次都因为跟所期望的有些不同而没买。这次 M3-32 终于下定决心抱回了新作『少女 -D-』。歌姬くろねこ的声线初听让我想到了 Asriel 的主唱 KOKOMI，但多听一会就会发觉くろねこ的声音并非那样尖细高亢，而是另一种细腻，稍稍有些扭捏的少女音。湛蓝色蔷薇所装饰的房间中所孕育的美丽少女ドロチア（多洛琪娅）带着狡黠的表情抿嘴偷笑。她演绎了整张黑暗风的童话专辑，又让鲜红色月的舞台落幕。物语主题狂気童話的第一章『Montage-Scene2-』和第二章『Deathtinated lolita ism』在 C83 和 C84 时已经分别发售了，此次收录的第三章讲述了天真的少女被囚禁，众人认定她是魔女后，将她无情地烧死在红莲的森林之海中；第四章则非常天真浪漫地描述点心之家的美好，却瞬间黑化成为恐怖的幻影，在光暗交错下结束了章节。整张听下来只觉得这实在是一个蕴含着巨大负能量的三角洲，不断将黑暗的旋律和词句灌输进脑内。若是要毁灭，那我更宁愿高洁地坠落，独自沉眠而去，而不是祈求谁的施舍……



ちびっこフォーク
- Alice in HALLOWEEN PARTY

虽然多洛琪娅的主题让我听得很带感，但带着玩性正浓的表情享受的爱丽丝用另外一种完全不同的魅惑力抓住了听众的内心。自从M3-28听过『Alice in WONDER HALLOWEEN』之后，我就决定对星名的爱丽丝系列一生推了，真没想到M3-31竟然还能出续作，实在让人激动。

爱丽丝从长达两年的睡梦中苏醒，慢慢睁开眼睛听见了时钟的滴答声，tr1『アリスの呟き』采用了旧作主打歌『アリスの退屈』的主旋律，将可爱的小姐再次召唤到了不可思议的世界。只是万圣节时的仙境已经成为了南瓜的国度。在令人兴奋的黑暗激烈旋律中，爱丽丝被周遭的一切嘲笑着，想快些长大等待自己的白马王子到来的她却迎来了一位让人匪夷所思的南瓜王子。tr3为爵士乐，是我们很熟悉的角色帽子侠的主题。他早已泡好魅惑红茶等待猎物到来，茶的色泽宛如高档红酒，只要喝下一口便会沉醉。tr4电子节奏很强，爱丽丝也变得更加狡黠，上下跳动的心律是她自己也无法理解的少女之心。若是恋爱中的女孩，无论做什么，都不是能够由自己控制的吧?

在tr4过于常识和理性的歌词下，tr5这种神秘又悲伤的华尔兹反而显得异常恐怖。歌词中所描绘的，是一群一群的头颅，在魔女们聚集的宴会时舞蹈，再一个一个地跳进大锅煮沸。这样赤红的城堡内竟然在上演如此一幕，与其说是晚餐，倒不如说让人觉得无法下咽。崩坏过后的爱丽丝步入了迷宫，一首极其激烈的黑暗电子乐，快速的节奏实则在讲述着无法逃离永远迷宫之夜的害怕，也许是魔法将万圣节之夜化作了可怕的永夜，将一切疯狂缩在了梦境之中。而现实中的那个女孩早已从稚嫩毕业成长为了一个大人。是的，一切都只是梦而已，一个永不终结的梦。



在哥特乱舞的时分，一向偏洋式走着幻想风的铃叶姐姐却非常让人意外地写起了和风。我是从未听过铃叶的和风，所以抱着非常好奇的心态尝试了一下。无论是快歌还是慢歌她都把握的很好，铃叶式的合唱完全地融入了和风中，没有任何不适。全碟中的第一首也是唯一的一首快节奏曲『桜花繚乱、宵祭!』，竟在这秋风扫落叶的季节，如此热闹地将春季繁樱盛开的盛况再次展现在所有人的面前。铃叶、绿坂亚绫和ひなたみゆ三位歌姬高昂的合唱如报春鸟般歌唱着充满希望的季节，连令人畏惧的梦境也被浅绯色的花瓣溶解在音符的天空中。第二曲『黎明』，三人一句一句地重唱得非常融洽，朦胧月色下，满溢的尽是梦幻与悠远的气息，高潮的合唱于磅礴的气势下向思念之人传达了一朵一朵花团锦簇的思念。配合这样的衬托，第三曲『謡降る』显得实在沉静到了透明的状态，稚气还未脱去的少女，悠悠地将自己的祝福唱出，若所有人都能幸福地生活着该多好呢……不知这无边无尽的天空，是否能够接受她的祈愿? 第四曲『禍 (Bonus Track)』似乎在预告着平静里还隐藏着什么不祥之兆，紧张的气氛让刚才所产生的安详荡然无存。



奇縁妖々館
- 紫宴妖々歌

Alieson停止活动之后，久远于C84的时候跟ryo组成了玛丽洛可，尝试了一下甜美复古风格，虽然笔者个人很喜欢但似乎评价不是很高。她与尾崎空合作的Aliesia这次索性也更名为奇縁妖々館，推出了一张呼声很高的专辑『紫宴妖々歌』。包括我自己在内的许多人都将其誉为秋季致郁良药。M3-28时Aliesia的『深紅のイト』简直已经让内心留下了各种音乐伤(哈?)，尽管『紫宴妖々歌』并未再让我觉得那样伤痛，但听似轻巧的曲调下隐藏着显而易见的忧郁。久远浓厚的声线来演唱这样将悲伤一点一点从心里掏出来的和风音乐，稳住了想要倾巢而出的泪水，又将蒙雾沉淀到了内心深处。似乎不听一些别的曲子，自己就不会明白开心为何物。

Mamyukka

- 深海図鑑

这次收的最有趣的碟要数老团 Mamyukka 了，这次他们也坚持着自己正统的童话风格，只是不像平常那般浪漫或是怪奇，有一种让人沉思的深邃。小小的少女カイ（凯）某日收到了一封信，被告知自己的祖父已经过世。而来到祖父家里的她，惊奇地发现将金钱对半地分给了研究所和亲人的祖父把让人畏惧的器材，堆积成山的书籍和恐怖的海洋动物标本留给了自己。

乘坐通往深海的电梯，钢琴演奏的音符化作一个气泡接一个气泡地从下方冒上来包围了自己，似乎半睡半醒之间已被海水所吞噬了。凯手持祖父留下的深海图鉴来到满是齿轮和机械的房间，无意中找到了通往地下室潜水艇的台阶。音乐虽然有些紧张却丝毫没有隐藏她兴奋的喘息。而第三曲突然变为了男声的演唱，整张专辑里凯的祖父就只在此出场。主题描述的是他二十岁之时发现巨大古代都市海底遗迹的故事，帅气的男声与浪漫的民族风融合让我们也有幸看到了这蓝色的异国世界之景。沉醉于其中的凯不小心撞到头晕了过去，做了一个神奇的梦，似乎看到了科学的诞生，哲理的一面，又与神明交流了一番思想，在医院病床上





醒来的她也不知道这到底是梦还是真实还是自己的幻想。最后一首 vocal 则描绘了祖父想送给凯做生日礼物却没送成的一个很有趣的童话故事——一只名为ムッシュ・ド・メンダーコ的章鱼海底冒险记。终曲 BGM 以很活泼的深远奏乐结束，果然冒险就是这样，神秘又让人期待万分的吧 ~

Alice Eden

- ×PHILIA

一直忠实于哥特的 Alice Eden 依旧调出了一杯浓溢芳香的血红色葡萄酒，只看歌名都能嗅到挥散不去的死之香气。在主唱换为紺野聖之后，整张碟的作曲毫无掩饰地展现了其与光ノ巣如同打了鸡血一般 LV UP 的配合。到现在我还是很难相信神话龙灯那样励志的歌曲是由光ノ巣所写的呢。随着 Alice Eden 走过的路越来越长，已经逐渐摆脱了 Ali Pro 的影武者之感。虽说还是有 tr7 这样能让人想到宝野大妈的曲子存在，但诸如 tr2，tr9 这样带着光明曲调的曲子已经恰到好处地调了味道。tr6 的异国阿拉伯风初听让我觉得很吃惊，和洋式曲风混在一起很特别，不过一样也是我所喜爱的。全专辑最想推荐的是 tr3，现在一天可以听好几次的俏皮旋律，与魅惑一同惹我轻笑。就算被当做玩偶一样锁在箱子里，我也依旧是拥有梦想和企盼的。不管能不能实现，这都是属于自己的灵魂。

每当乐曲奏向高潮的跳跃与帅气之时，体内的那股叛逆灵魂便跟着蠢蠢欲动。无人能关住我的思想，也无人能偷窥我的思想，即使人偶也知晓爱的美好，何况我们并非死物，而是活生生的人啊。



Seraph

- 魂喰みの魔女

光ノ巢此次在Seraph中发挥的实力与Alice Eden不相伯仲，Seraph现在已经完全变成谱写激烈曲风的黑暗物语团了，海红姐姐貌似也乐此不彼（直接在会场上穿哥特洋装了 = =）。尽管没有M3-30的深红少女那样痛彻人心，但此次作为主角的魔女也不是什么幸福角色，专辑开头魔女凌人的狂笑就已经预示着崩坏的主题了。尚在幼年时期的他，眼睁睁地看着家人和友人消失在紫焰焚烧的城墙中却束手无策。憎恨人类，埋怨人生，用爪勾出人类灵魂再吞食的魔女——魔女和少年就这样相遇，而魔女却没能忍心对少年下杀手。连她自己都觉得，若再回到那个时候，一定会咽下他的灵魂吧。就算是这样残酷的魔女，也有能让她产生感情的人存在呢。这样纠结的情节配合光ノ巢黑暗洋风有些扭曲的旋律，果然非常值得品味。

葉月ゆら

- 少女と儚き薔薇の葬列

你在现实中见过幻想的世界么？我已经于叶月的咏唱中见到了。那是被灰色笼罩的狭窄房间，身着华丽洋装的孤寂少女与死神的歌谣。

将大气与细腻的音符混合，造出一颗禁忌的绿宝石。微风吹过，那女孩又在瞭望战场剩下的尸骸了。只是这次她不再为此悲伤，而是舞起了华尔兹。透明的钢琴声奏得那样清澈，就算是首激烈的战斗风的曲子都被削弱了几分，虚幻蔷薇的安魂曲，已化作被水红色的所沾染的夜曲。白与黑的圣歌不需要这样的战意，平静地在弦乐下轻笑，转身飞向了夜空。这一幕，被透过水面的球体关节人偶尽收眼中，虽然它已生锈变脏，但过去被人疼爱的日子依旧闪耀在记忆之中。如今只是听着跳跃节奏，静静看着骚动的妖精获得安慰的身躯罢了。比妖精更加令人畏惧，体内栖宿着魔物的少女，却悲哀地哭泣着唱着令人难过的歌，徘徊于善恶之间，待憎恶磨成悲伤，便能将痛忍下度过今夜。远处的山谷中，不知是谁在为了逝去的少女弹奏着幽静，有些俏皮的梦幻思乡之歌，100年后，我们会变成什么样呢？天空中闪耀的繁星也总会有坠落的一日。最终，一切都归宿于寄托着一切信仰的蓝宝石中，富丽堂皇的贵石，定会守望这一切吧。

本来对这张黑暗负能量比半年前减少太多的专辑感到有些失望的我，在这一个月内终于明白叶月淡淡的清澈哥特竟也这样美味，惹人堕入梦中的境界，又一次在现实与梦境的夹缝中见到了脑海中幻想的仙境。▲

TEARS TO TIARA II

King and Goddess dance, singing myths and Veuve

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石、Jedi ■ 美编 / orangec

霸王与女神共舞 神话与凯歌齐唱

意志与希望的王道物语『花冠之泪 2：霸王的末裔』

AQUAPLUS

引言 Introduction

当我们说一部作品“王道”，那么一般是指它的内容遵从传统，不走偏锋，不玩新奇。这种“王道”是某个门类的作品经过长期发展，积累下来的“最佳路线”，所以对于创作来说，选择“王道”也是一种保险。不过由于王道作品内基本不存在意外性，喜欢新元素的观众则可能会无法满足，也常常被认为是应该被淹没在历史洪流中的旧时代产物，但其实不然。所谓真金不怕火炼，只要作品本身质量过硬，有其独到之处，即使是恪守王道的作品同样能获得认同。不说别的，在近几年传统 RPG 的冷遇已经是众人皆知，但朴质正统的王道 RPG『勇气默示录』便凭实力在各类花哨作品中杀出了一条血路。

在 2010 年，我们曾介绍了叶子社在 PS3 上推出的『花冠之泪』(ティアーズ・トゥ・ティアラ)，这部作品纯正的欧式幻想风格和王道的故事展开以及正儿八经的 SRPG 系统，在 PS3 上市之初赢得了大批日系玩家的好评。如今时间又过去了 3 年，日式 SRPG 面临的局势可以说比 RPG 更严峻，而就在这样的情况下，叶子社依然推出了续作『花冠之泪 2 霸王的末裔』。依旧是欧洲风情的王道故事，依旧是传统 SRPG 系列，这一次，叶子社又为我们带来了什么？



苍白世界 Pale World

这这是一个由天界的绝对神瓦托斯（ウァトス）创造的世界。瓦特斯为了管理世界众生，创造了十二精灵。十二精灵为了实现理想中的完美世界，不断在地上世界创造生命，又给予具毁灭性的打击以考验其是否具备生存的能力。由世界最强的种族龙族所统治的黄金时代，在一夜之间便被天上坠下的月亮所击溃；拥有强壮身体的巨人族统治的白银时代，在大洪水之中化为泡影；而在青铜时代，有着美丽外表和强大魔力的妖精族又因神之重力的侵蚀而濒临灭绝。

在这时，突然诞生的第十三个精灵——路西菲尔无法接受精灵们的残酷和傲慢，丢弃了自己精灵的身份，化名为阿隆来到下界，与妖精王普依鲁联手与天界的精灵展开了一场旷世之战争。在这场战争中，尽管损失惨重，但妖精族最终取得了胜利，在世界上设下一道结界，成功抵御了精灵的入侵。不过本来就为数不多的妖精族牺牲了大半，地面世界被神之重力严重污染，妖精族人已经无法正常生活下去，只好移居偏远地区和地下。唯独妖精王普依鲁为了能让世界更接近他们的理想而留在地面，引导人类文明发展。

就这样，属于弱小而无知的生命——人类的赤铁时代开始了。人类文明发展了数百年，由盛转衰，原本兴盛一时的人类最大“帝国”，在神圣教团的侵蚀下转变为“神圣帝国”。他们信奉世界唯一的绝对神，妄图控制世界万物，对内则实施洗脑政策，逐渐让帝国民众成为无法思考，只能整天向神祈祷的人偶；对外极力扩张版图，通过高压政策压迫边疆地区的少数民族服从——我们的故事，便是从位于神圣帝国西部，希斯巴尼亚（ヒスパニア）地区的一个名叫塔马鲁（タマル）村的小村落说起。

霸王再临 Overlord Advent

希斯巴尼亚地区是一个由外来民族——信奉巴力众神的迦南人占领的地区，历史上与帝国之间展开过大规模的战争。当时被称为希斯巴尼亚救世主的英雄王艾修摩（エシュモ）率领自己的军队，有如鬼神一般攻入了帝国首都。尽管战争最终以希斯巴尼亚战败而告终，但是英雄王的战绩却为希斯巴尼亚赢得了相应的地位，作为帝国的从属国而留存了下来。

时光流转，就在七年之前，随着帝国向神圣帝国转化，希斯巴尼亚王家巴卡家（バルカ家）的上代当主哈斯德鲁巴（ハッシュドゥルバル）为了避免神圣教团渗透进自己的领土而与教团实力对抗，并最终因此丧命。自此之后神圣帝国加重了对希斯巴尼亚的控制和苛政，原本向往自由的迦南人不但不再被允许信奉自己的神明——巴力（バァル）众神，而且全都被当做奴隶使役，每天都在重劳动中度过——故事的主人公，当代希斯巴尼亚王家当主哈尔米（ハルミ）也不例外。

自父亲去世的事变之后，不知为何失去了以前的记忆，他虽然被帝国当做“反叛者的儿子”始终对他进行着监视，但他却整天笑嘻嘻地过





着奴役的生活，并不关心自己的身份，也不关心家族过去的荣耀，即便每天目睹着同胞遭到折磨，自己的尊严也被反复践踏，他依然不动于衷，并且还满足于现在的生活。暗地里一直想要拥护他为君主站起来反抗的地下党——巴卡党的领导人也一再对他失望。

迦南人数年一度大型祭典——巴力祭即将到来，巴卡党猜到帝国将在这场祭典上对希斯巴尼亚大打出手，而他们也决定在这个民众情绪高涨的时刻揭竿而起。而在这时，一位自称是巴里诸神中的女神的少女——塔尔特（タルト）出现在哈尔米面前，并鼓励哈尔米参与帝国的战斗。虽然哈尔米很感激塔尔特如此重视和关心自己，但依旧没有接受她的意见，并将她赶走了。

到了巴力祭上，帝国派来的政治将校将哈尔米抓起来，准备在祭典上把他当众处刑，一方面起到杀鸡儆猴的效果，一方面也为了引巴卡党出洞。起初哈尔米认为，如果牺牲自己一个人就能换来整个希斯巴尼亚的安定，他宁愿默默受刑，可是，当看到政治将校还将塔尔特当做祭品捆绑起来的时候，他心中的怒火，终于爆发了。

巴卡一族人，继承了英雄王艾修摩的血统以及与英雄神美刻尔的契约，能够通过仇恨和咒怨的意志召唤战神的力量。而就在这一瞬间，哈尔米在一瞬间释放出积蓄了7年之久的魔力，化身为英雄神美刻尔（メルカルト），轻易扯断绑在身体上的诅咒的锁链，以鬼神之势斩杀了一批又一批敌兵，那身姿宛如英雄王艾修摩再临……

原来哈尔米虽然没有幼年的记忆，但在这七年中他时时刻刻没有忘记国仇家恨。他目睹着同胞受难却视而不见，自己遭到欺辱却毫不反抗，并非是因为软弱或愚蠢，而是深知自己始终受着帝国的监视，他的贸然行动随时可能会为希斯巴尼亚带来灭顶之灾，因此只能在暗中解救受难之人，处决极恶的帝国官僚。在表面上则贯彻了一个无忧无虑的愚者的姿态。他卧薪尝胆，处心积虑地生活了七年时间。为了就是能够复仇的这一天。

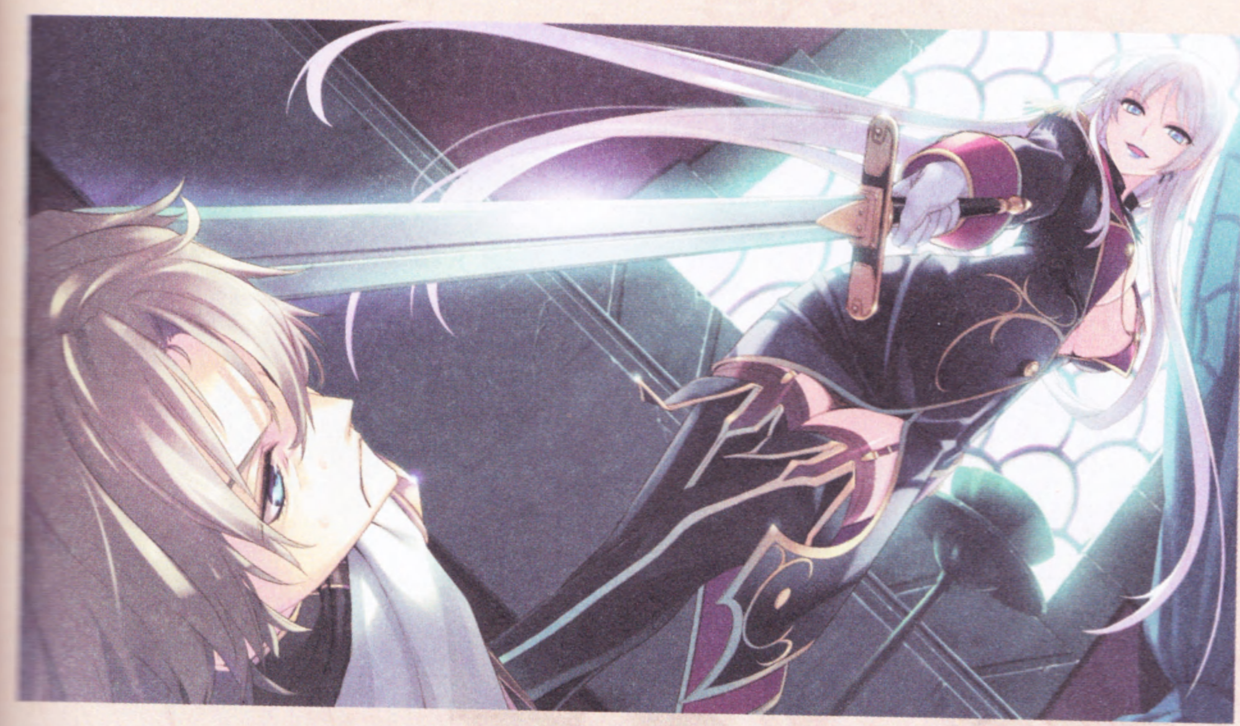
不过过于强大的力量往往是双刃剑，哈尔米即将被仇恨所吞噬，彻底变成嗜血魔鬼时。是那位名为塔尔特的少女的呼喊声将他的内心唤醒。这位少女，正是不折不扣的巴力掌管丰收和战争的女神——阿施塔特（アシュタルト）。清醒过来的哈尔米即时救下被绑在火中的塔尔特，并在民众的拥护之下以巴力最高祭司的身份与塔尔特举行了神圣契约的仪式，打开了通往上方世界的通道——神之门。借由通过神之门到来的友军的帮助，巴卡党人顺利将帝国军队赶出了希斯巴尼亚，正式成为巴卡党统帅的哈尔米取得了为了复仇的革命的第一场胜利。



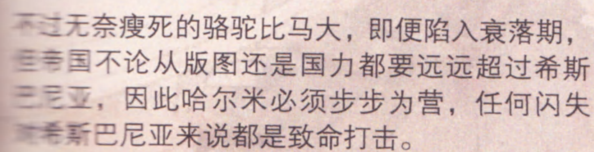


成王败寇 Winner takes all

七年来一直在装疯卖傻中度过的哈尔米，隐藏起来的不仅仅是武力和魔力，更是过人的军事才能。在他迅速而机密的安排下，希斯巴尼亚国内逐渐从战乱中恢复过来，并同时也聚集了本土的全部兵力做好了与帝国一战的准备。



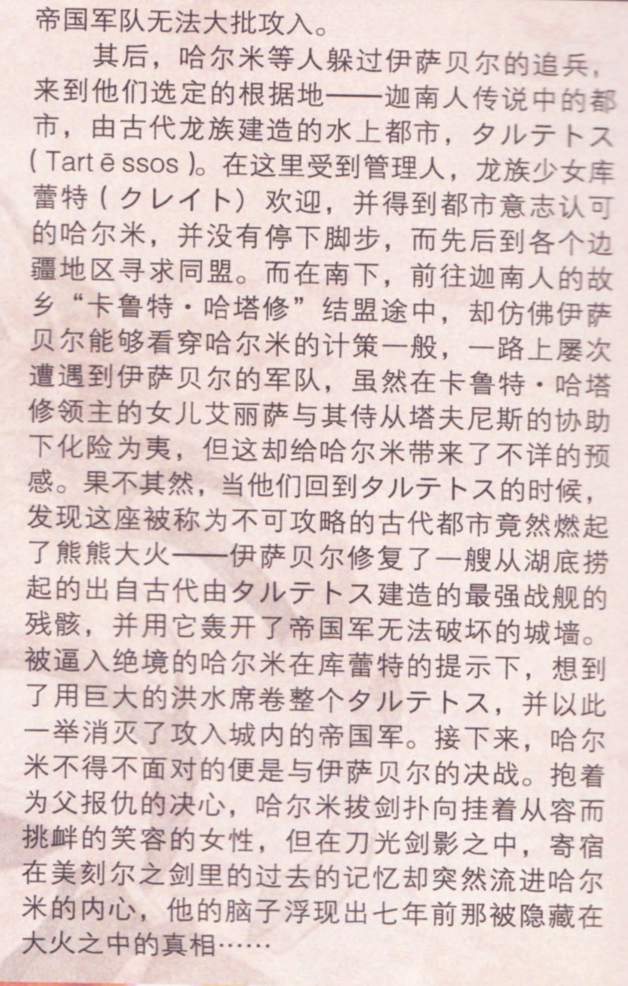




不过无奈瘦死的骆驼比马大，即便陷入衰落期，但帝国不论从版图还是国力都要远远超过希斯巴尼亚，因此哈尔米必须步步为营，任何闪失对希斯巴尼亚来说都是致命打击。

他首先将战略目标定在希斯巴尼亚与帝国之间的最大关口——埃布罗军事基地。只要能控制住这里，就能暂时防止帝国方面的进攻。可当他带着精英和同伴潜入都市的时候，却发现镇守关口的将军已经在等待他们的到来——而这个人则是在七年前的罹难中背叛了哈米尔父亲哈斯德鲁巴的女将伊萨贝尔。通过那次背叛，伊萨贝尔在帝国获得了高位军衔，实质上被委任为希斯巴尼亚地区的总督，如今七年过去，她已经于当年判若两人，不但性格变得残暴，言行举止也十分妖艳和傲慢。从七年前开始就一直把她当做杀父仇人的哈尔米，毫不掩饰内心的仇恨，表示要亲手了结这个毒妇。但是伊萨贝尔也早已看穿哈尔米在之前的战斗中耗尽了积蓄已久的魔力，如今他即便化身美刻尔也不再具有能够单枪匹马毁灭整个基地的能力。而哈尔米则选择以大局为重，趁机摧毁了架在基地前峡谷上、连接两国之间的大桥，并迅速领兵撤退。这样一来，至少在大桥修复之前，





帝国军队无法大批攻入。

其后，哈尔米等人躲过伊萨贝尔的追兵，来到他们选定的根据地——迦南人传说中的都市，由古代龙族建造的水上都市，タルテトス（Tartēssos）。在这里受到管理人，龙族少女库蕾特（クレイト）欢迎，并得到都市意志认可的哈尔米，并没有停下脚步，而先后到各个边疆地区寻求同盟。而在南下，前往迦南人的故乡“卡鲁特・哈塔修”结盟途中，却仿佛伊萨贝尔能够看穿哈尔米的计策一般，一路上屡次遭遇到伊萨贝尔的军队，虽然在卡鲁特・哈塔修领主的女儿艾丽萨与其侍从塔夫尼斯的协助下化险为夷，但这却给哈尔米带来了不详的预感。果不其然，当他们回到タルテトス的时候，发现这座被称为不可攻略的古代都市竟然燃起了熊熊大火——伊萨贝尔修复了一艘从湖底捞起的出自古代由タルテトス建造的最强战舰的残骸，并用它轰开了帝国军无法破坏的城墙。被逼入绝境的哈尔米在库蕾特的提示下，想到了用巨大的洪水席卷整个タルテトス，并以此一举消灭了攻入城内的帝国军。接下来，哈尔米不得不面对的便是与伊萨贝尔的决战。抱着为父报仇的决心，哈尔米拔剑扑向挂着从容而挑衅的笑容的女性，但在刀光剑影之中，寄宿在美刻尔之剑里的过去的记忆却突然流进哈尔米的内心，他的脑子浮现出七年前那被隐藏在大火之中的真相……

花开花落 *Flowering and falling*

近十年之前，哈尔米的父亲哈斯德鲁巴作为希斯巴尼亚的总督，维持着地区内的兴盛。但作为边疆地区最有势力的一族人，神圣帝国为监视巴卡家而在哈斯德鲁巴ル手下留有眼线——这个就是年轻的伊萨贝尔。由于体弱母亲的生命受到威胁，刚刚以优异的成绩从士官学校毕业的她便被迫来到巴卡家做间谍。但是经过长期的秘密观察，伊萨贝尔并没有从当主哈斯德鲁巴身上发现任何不公之处，反而逐渐倾心与这位投入全身心为民众和国家的明天奔忙的君主。在她的母亲去世之后，伊萨贝尔终于没有了要继续做卧底的理由，原本普普通通继续留在哈斯德鲁巴麾下的她，耐不住长久以来的罪恶感，向哈斯德鲁巴坦白了一切。让她意外的是哈斯德鲁巴不但没有怪罪她，反而邀请担任自己的秘书官，辅助并时刻监督自己的行为。

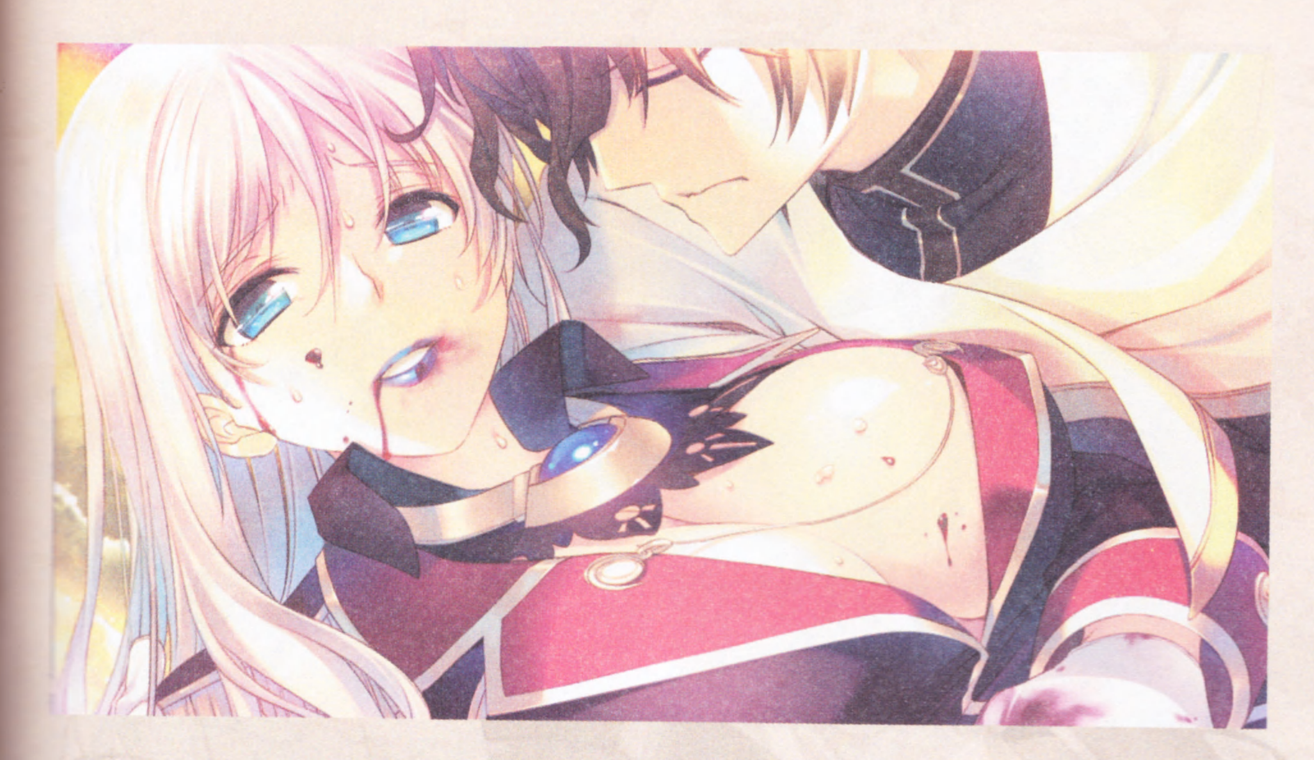
为了报答这位君主的恩情，伊萨贝尔便全心全意地投入到辅佐官的工作中去，也并不奢望走近对方的私人生活。直到有一天，哈斯德鲁巴将伊萨贝尔带到自己家中，见到了他的儿子——哈尔米。哈尔米在旁人看来是一个古怪的孩子，由于母亲早逝，也没有同龄的朋友，平时无人陪伴的他总是沉默寡言，而考虑到安全问题，哈斯德鲁巴也没有让他在外自由玩耍。但是他毫无疑问是个天资聪颖的孩子，仅仅五岁就整天在屋子里摆弄着军事沙盘，模拟着各种战事，尽管仅仅是纸上谈兵，但他实力已经超过不少真正的军人。哈斯德鲁巴将伊萨贝尔带来，也就是希望优秀的她能够跟自己的儿子做个伴，并且教导他什么是真正的用兵作战。原本孤僻的哈尔米也很中意这个大姐姐和对手，于是两人的对战便成为他们生活的一部分。当哈尔米的实力超过伊萨贝尔之后，两人又开始了新的玩法：为各种战况设想用兵和计策，其中不但包括希斯巴尼亚攻打敌国的计策，还有曾反过来思考帝国如何攻打那传说中的都市タルテトス……



就这样数年时间过去，七年前，哈斯德鲁巴在帝国逐渐失去了立场，收到了一场鸿门宴的邀请。即便如此，他没有听从手下们渴望揭竿而起的建议，他认为现在的希斯巴尼亚没有任何胜机，事先以各种理由将巴卡党的干部们遣走，把巴卡家的机密资料悄悄藏起来，又在破兵营开设起学校，为未来播下了种子。为了保护儿子哈米尔不被帝国盯上，只好利用美刻尔之剑封印了他的记忆，只有在数年之后他长大成人，决心站起来继承意志时候才会想起这段记忆。最后，他在巴卡家的大宅里燃起大火之后，对一直陪伴在自己身边的伊莎贝尔提出了最残酷的请求：请求她逃离希斯巴尼亚，以告密者的身份回到帝国，成为希斯巴尼亚的新任管理者，以此抑制帝国的入侵，并守护儿子哈尔米的成长……

镜头回到了タルテトス的战场之上，当哈尔米回过神来，才发现自己的剑已经穿透了伊莎贝尔——这个自己曾经的师长，自己亲密的姐姐，有时甚至是母亲代理的女性。透过美刻尔之剑传入内心的，不仅仅是他自己的记忆，还有伊莎贝尔深重的思念。原来数年来卧薪尝胆，不断伪装自己的，并不止哈尔米一个人，伊莎贝尔同样也是为了等到哈尔米领军到来自





九死一生的哈尔米虽然让所有人都捏了一把汗，但这一果敢的举动却也使他斩断了与美刻尔的血之誓约，从一族人的诅咒中解脱出来，而成为了霸王之魂的主人；他不再被复仇冲昏头脑，也真正拥有了成为王者的资格。而与此同时，同时经历了生死的哈尔米和塔尔特，也不再吝啬彼此之间的思念，成为了对方名符其实的誓约之人。然而，两人之间的羁绊却并不只这么简单——

康复之后的哈尔米帅着大军开始了最后的作战，决定翻越险恶的阿尔卑斯山，以奇袭战的方式直捣帝国首都——而这也是数百年前英雄王艾修摩所走过的路线。在这途中，众人来到一片古代龙族掌管的区域，并在这里遭遇到了艾修摩的残存思念。通过与艾修摩的战斗，手持美刻尔之剑的哈尔米才了解到巴卡族人久远的记忆，以及自己与塔尔特在灵魂深处的羁绊。

己面前的一天，处心积虑地准备了七年时间。她用哈尔米曾经想出的计策来考验哈尔米的成长，用强大的军势来磨练哈尔米的意志，当发现原本那个在沙盘上为了胜利不惜一切代价的小孩子，已经成长为温柔善良，宽宏大度，在战场上战无不胜的将领……她也终于可以结束自己为巴卡家奉献了半生的人生，在泪流满面的哈尔米眼前，含笑闭上了双眼。



悠久时光 Kizuna in a long time

接收了伊莎贝尔多年以来亲自锻炼的军队，希斯巴尼亚的兵力再次加强，哈尔米必须暂时忘记沉痛，在从帝国倒戈而来的技术官兼内政官艾米利亚（アエミリア）等人的帮助下，正式开始了他推翻帝国统治，创造新时代的计划——黄金黎明计划。

为此，作为第一步，哈尔米首先做出了一个重大的决定：赦免在这七年里与帝国串通的大量奸细。而这同时也是最为艰难的选择。一来是深受帝国压迫的民众无法原谅协助帝国加害自己的敌人，二来是他体内的美刻尔之魂渴望着鲜血和复仇，如果他一直压抑美刻尔的鼓动，身心可能迟早会被吞噬。但是他依然凭借自己和塔尔特在人民心中的地位说服了大家，并在塔尔特的安抚之下克制着嗜血的冲动。

一次，众人潜入帝国首都解救同盟之时，塔尔特发现一座可疑的神殿，而决定留下调查。而哈尔米带着部队逃离帝都之后，也只身回到神殿来寻找塔尔特。不过两人都中了圣神皇帝阿卜拉克萨斯（アブラクサス）的陷阱，被封闭在神殿内的一个结界当中，阿卜拉克萨斯还利用诅咒的力量刺激了哈尔米体内的美刻尔，令哈尔米控制不住自己的身体，想去杀死眼前的塔尔特。哈尔米本想假装自己意识已被吞噬，好让塔尔特能下手杀了自己，但没想到不但塔尔特看穿了他拿手的伪装，竟然自愿牺牲自己生命，用自己的血去安抚美刻尔之魂。看到塔尔特为了自己割破手腕的一幕，为了救这位心爱的女神，哈尔米不禁使出了最后手段——用美刻尔之剑刺穿了自己的身体……



时间回溯到数百年前，那场妖精族与天界的战争时期，化身为大魔王的阿隆和妖精族之王普依露召集了地上世界所有的妖精族投入战斗。但唯独被称为拥有最强战斗力的巴力族的妖精们没有回应。他们一族是自古以来对天神瓦特斯绝对服从、担任天神司祭的一族，尽管他们已经知道天界精灵们早已抛弃他们，却依然对要和神对抗这件事表示困惑。为此，巴力族最杰出的成员——也是塔尔特的父亲，尼奴尔塔代表一族人来到阿隆面前求解惑。而阿隆则为他指出了一条在没有神的世界上实现乐园的道路——组织族人建立巴力教导连队，教育和培养人类。



起初尼奴尔塔并不理解在大难当头的时刻，倾尽心血去为无知而弱小的人类传授知识究竟有什么意义。但随着与人类孩子一起生活，看着孩子们逐渐成长，尼奴尔塔渐渐从孩子们的笑脸中找到了乐园的所在。那是一种对自我意识的确认，也是一种对未来的希望。只要人们能够根据自己的意志决定未来，只要未来还留有希望，哪怕世界上没有神存在，自己也身处于乐园之中……得出这样结论的以巴力一族安顿好人类后，主动参战，并在侧面战场成功封印了凶恶的敌人——天界的监视者。不过由于封印的副作用，巴力族人被带到了一个不是地上也不是天界的高次元世界——上方世界，已经没有余地打开神之门的他们只能留在这里。随着时间的流逝，地上世界的人们对神明——也就是曾经拯救和教导他们妖精族——的信仰逐渐淡薄，受此影响，上方世界的巴力族纷纷陷入了长眠，当塔尔特懂事的时候，周围只剩下母亲依修塔尔一个人了。

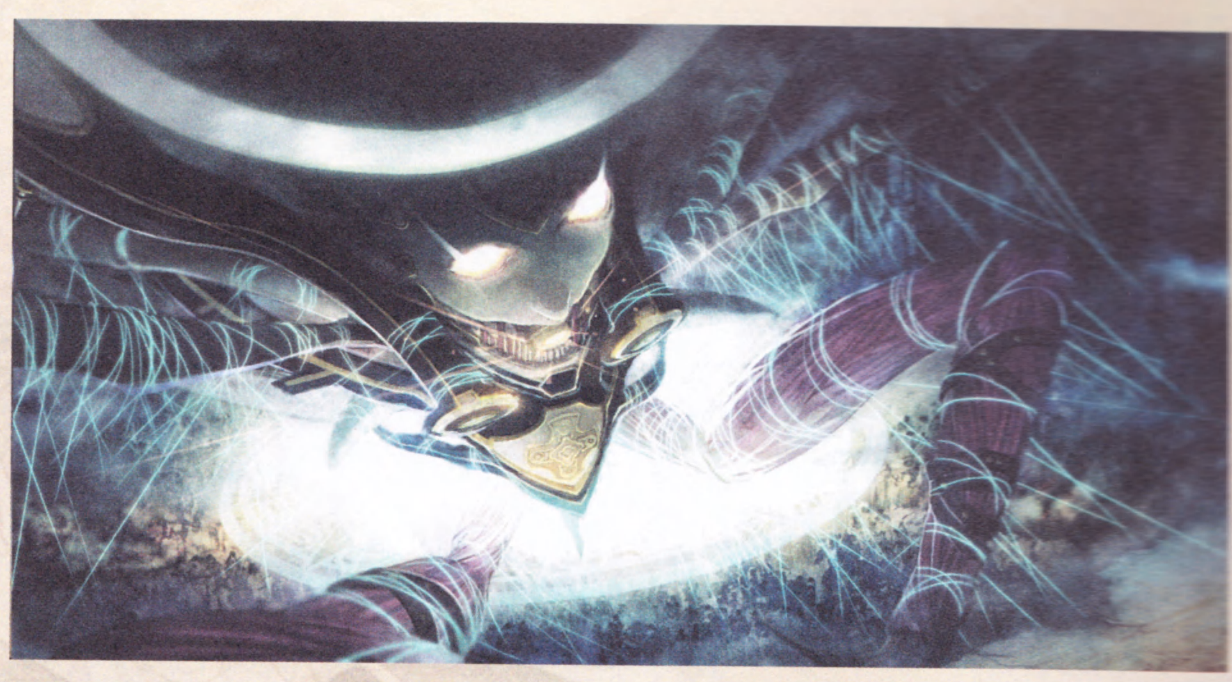


一日，对地上怀有浓厚兴趣的塔尔特，在母亲的提议下经过反复尝试，竟然发现自己能够到达地上世界，不过转移并不完全，到达地上世界的她并没有实体，而且时间一到就会自动回到上方世界。塔尔特第一次达到地上世界时，见到了一个不停哭泣的人类婴儿，但由于两个世界之间时间的流逝差别极大，当她第二次来到地上时，婴儿已经成长为了一个小男孩，再往后，她还见到了少年期和成长为青年的少年。每次塔尔特都能一眼就认出他，仿佛两人之间有某种羁绊，又仿佛她之所以能到达这个世界，都是因为少年的祈祷。

身为一族当主的孤僻少年，虽然心地善良却被迫背负起一族人的复仇重任，他站在领导者的地位上孤独的奋斗一生，心中最大的支撑便是那个数年才能见到一次的女神。最终，成长为青年的他在领导自己的军队展开最后决战之前，终于见到了塔尔特。将对女神的憧憬和淡淡的恋心彻底抛弃的他，拿起美刻尔之剑，自愿化身为复仇鬼，最终战死沙场——他就是希斯巴尼亚的英雄王艾修摩。

对年幼的女神塔尔特来说，虽然她支撑起了艾修摩的内心和意志，能够唤起在悲哀中度过一生的少年的笑容，但最终却没有能够拯救他的灵魂，这让她悔恨不已。她认为这都是因为自己身为女神不够成熟不足以引导他，而且能力不足导致不能陪伴在他身边所致。因此，为了让自己成长起来，为了将来的某一天能够帮助艾修摩的子孙，她回到上方世界之后就开始了漫长的修行，即便她的母亲陷入长眠，她也没有气馁。直到很久很久之后，塔尔特成功地转移到地上世界，遇到到了与当年的还是少年的艾修摩如出一辙的哈尔米，并从他的身上，感受到了与艾修摩相同的灵魂……

黄金时光 Golden Dawn



突破重围，过关斩将，哈尔米等人来到帝国首都最高的建筑，黄金的宫殿中，总算再次见到一切的元凶——神圣皇帝阿卜拉克萨斯。

在此之前，哈尔米接触了神圣教团的另一位大主教，并因为奇妙的机缘结识了教团教祖西蒙的亡魂，这使他对一直仇恨的教团也有了更全面的认识。多年之前，神圣教团在西蒙的领导下，还是一个很朴质而虔诚的团体。西蒙教导穷困的人们，相信神的救济，不贪婪不谦卑，脚踏实地生活，从对未来的憧憬中获得内心的充实，只有这样人们才能走向充满救赎的乐园。但是内心的充实并不能填饱肚子，大多数人还是无法丢弃对物欲的无尽追求，并往往因为求之不得而陷入绝望。但是面对这种严酷的现实西蒙并未绝望，也并未对人类失望，而是选择了不断地传播着自己的教义，深信人类终有迎来革新的一天。



而作为西蒙门下最优秀的弟子，阿卜拉克萨斯原本也是一个无比虔诚，而为人类祈福的信徒。但他认为只传授内心的充实无法解救众生，所以必须增强教团的影响力，从物质上给予民众救济。而当这种提议被西蒙拒绝之后，他开始对自己的恩师产生了怨恨，并在迷惘中受到被封印的天界监视者的诱惑，为了能实施自己的计划而接受了监视者强大的力量。他暗杀了西蒙之后自己当上了教主，并逐渐影响国政，使整个帝国都在自己股掌之间。可是，即便拥有了最大的权利，他发现自己依然无法解救所有的民众。面对人类这种贪得无厌的愚蠢生物，他陷入了绝望，从而得出了真正的乐园必须抛弃人性的结论，并创立了“救赎世界”的“千年暗黑计划”——摧毁学校，焚烧书记，独占技术，不让一般民众接触知识，再通过教团教义对他们洗脑，使人们都成为不懂得思考，整天只需要祈祷和劳动的奴役，而通过这样排除人们的私欲，最终迎来人人平等的“乐园”。

神圣皇帝的所作所为，在哈尔米眼看，不过是将自己的绝望向外蔓延而已。而为了实现他所期望的未来——那个与“千年暗黑计划”完全相反充满希望的世界，哈尔米与同伴们打倒了皇帝。在最后时刻皇帝仿佛也从监视者的束缚和诅咒中清醒过来，对走火入魔的自己流露出了悔恨，并在西蒙亡魂的宽恕中死去。

之后，众人又合力打倒了真正的幕后黑手监视者，但它在从这个世界上彻底消失之前用尽力量发动了最后的诅咒，想要杀死哈尔米。由于事先已经知道监视者一定会发动这死之诅咒，而只有当有人牺牲的时候这种诅咒才会消失，塔尔特一早就已经做好准备替哈尔米承受这最后一击。眼看与自己约定了美好未来的女神，倒在自己怀中，哈尔米几乎陷入疯狂和绝望。毕竟，这并不长久的一生当中，哈尔米为了实现自己的理想，实现他人的幸福，实现一族人的悲愿，已经不知道牺牲了多少东西，就在这一切就要结束的时候，命运还要夺走他最重要的东西吗？

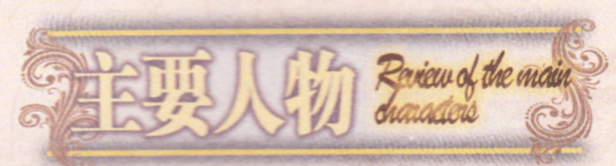
——就在同伴们都悲恸地感叹命运不公之时，空中竟然传来了塔尔特的母亲，依修塔尔的声音。原来由于塔尔特来到地上世界之后，



其光辉而威严的形象赢得了大量民众的支持，原本早已遗忘巴力众神的希斯巴尼亚人的内心，又重新树立起了对神明们的信仰，因此在上方世界的巴力教导连队也纷纷苏醒了过来。此刻，一直关注女儿的依修塔尔，此刻召集了一族人，打开了神之门，塔尔特奋力收集到信仰和思念的力量传回了地上世界，而那也正是生命的力量。人类的可能性最终打破了诅咒和死亡的法则，塔尔特在众人的祝福之中再次睁开了眼睛……

随着狼烟和烟火在夜空升起，希斯巴尼亚终于获得了这场革命的胜利。事后，哈尔米以第一市民的身份召集元老院，复活了议会制，联合神圣教团原教义者共同开始了对帝国的改革。至今为止，世界经历了黄金的时代，白银的时代，以及青铜的时代，而在充满苦难的赤铁的时代末期，黑暗即将过去，一个崭新的时代即将到来。而正如哈尔米说道的那样，没有人可以肯定过去那些美好的时代不会重来。在黄金黎明计划踏出了第一步的时候，他正式将新的时代定名为又一个黄金的时代——







哈尔米
HAMIL
CV：松岡禎丞



全名为哈尔米卡・巴卡（ハルミカル・バルカ）。

七年前，父亲哈斯德鲁巴为了保护他，用美刻尔之剑封印了他的记忆，并派人将他送到心腹艾聂亚迪斯和莫诺马克手下。七年来，他忍辱负重，用坚韧的意志承受着来自帝国士兵地欺辱，以一个愚者的身份在艾聂亚迪斯开办的学堂里学习，直到故事开端，才显露出自己过人的才能。

或许所有人起初面对他都有一些不适应，因为他平时态度非常温柔，弱气，但每当在面对敌人和发号施令的时候又故意显示出作为王者的霸气和威严。而实际上，他那种咄咄逼人的气势，在大多数情况下都是伪装出来的。

在行事和思考时首先考虑的并非是自己想做什么，而是自己该做什么。身为巴卡家当主，他肩负着为一族人报仇，复兴西斯塔尼亚的重任，所以他“不得不”坚强，“不得不”冷酷无情，也不得不扮演高高在上的君主——就像七年间他伪装成愚者一样。若排除这些“不得不做”的事情，或许他内心真正“想做的事”，就只有陪在塔尔特身边而已。

本性善良，不愿意伤害别人的他一直在苦恼，也一直想通过和平的方法实现大家的愿望，却一再经受挫折。英雄王艾修摩与他拥有同样的烦恼，但孤独的他最终只能将自我和对塔尔特的恋心一并舍弃；而哈尔米因为有塔尔特在身边陪伴，因为有真正的同伴跟随在身后，最终才能获得真正的坚强。



塔尔特是巴力族最年轻的一员，全名阿修塔尔特（アシュタルト）。

作为迦南人新一代掌管丰收和战争的女神，同时也是主人公哈尔米唯一的女神，她才是利于本作故事的重心之上的人物。孤身一人来到地上世界的她，活泼开朗、平易近人，会嫉妒，也会生气，甚至可以看出留有一些稚气，就和一般妙龄少女并无区别。但与此同时她还具备女神应该拥有的一切：充满荣耀和慈爱的笑容，飒爽的气派，嫉恶如仇的性格。这样一个充满人情味的女神，能够获得人心一点都不奇怪吧。

尽管本质上来说，她只是一个战斗能力比较优秀的妖精族，但是她继承了曾经担任巴力教导连队的父辈们的荣耀和职责，一心愿为人类造福，努力想要成为一个深受民众——当然，特别是哈尔米爱戴的女神。哈尔米内心憧憬的另一位女神塔尼特（タニト），便是她未来成熟的姿态，从此也就可见，少女坚持不懈，又有些笨拙的努力最终会开花结果。





迪昂本是塔鲁玛村里的村民，因为母亲被帝国士兵欺负，为了还以颜色而决定加入巴卡党。可其实他并没有太多的觉悟和意志，做事不严谨，不努力，不认真，爱偷懒，有时候立场都不坚定。但，他却是哈尔米在塔鲁玛村为数不多的朋友，而即便在哈尔米当上君主之后他对哈尔米的态度也并没有因为身份的改变而改变。或许就是因为有这样随性而“市井”的人存在，世界才不算太糟糕。

卡莉丝是生活在塔鲁玛村的小姑娘。以前某一年冬天，因为交不起课税，他的父亲被帝国贪官抓走，哈尔米暗中杀了贪官，解救了她父亲。尽管哈尔米从未承认是自己所为，但卡莉丝却一直深信就是他帮助了自己。从此之后便向对待哥哥一般仰慕着哈尔米，并为了报恩而成为了巴力的巫女。

加入巴卡党的战斗后，天真无邪的她天生能够驯服野兽的能力被发掘出来，被库蕾特称为“百兽的女王”。

卡莉丝
CHARIS
CV：小仓唯

巴卡党的同伴

迪昂
DION
CV：间岛淳司



这拥有贵族气质，并且有些任性的大小姐是一个充满矛盾的人。身为贸易都市总督的女儿，艾丽萨拥有一个喜欢精打细算的头脑，但却总是对自己仅仅以得失来衡量万事的行为表示厌倦；虽然战场上拿着一把巨大的战锤势不可挡，但本质上她并不喜欢争斗。但当她看到自己的侍从塔夫尼斯为了解救她不惜牺牲自我的时候，她总算抛弃了一切得失的计算，和自己最喜欢的人站了起来。

至于，首先，他是一个男人……咳，塔夫尼斯原本是一个奴隶，被艾丽萨的父亲买走之后便作为艾丽萨的保镖和“替死鬼”养育成人。他一心很感谢艾丽萨父女对自己的恩惠，并且为了保护心仪的大小姐随时做好了牺牲的准备。在危机之中与艾丽萨互吐衷肠之后，两人的关系便成为同伴们公认的秘密。顺便一说，他似乎对哈尔米也很有好感……





艾聂亚迪斯和莫诺马克都是哈尔米父亲哈斯德鲁巴的心腹，对其忠心耿耿。七年前哈斯德鲁巴被帝国中央盯上之前以降职为由将他们调离了身边，从而免遭于难。两人在塔鲁玛村办起一所小小的学校，坚持着为孩子们传播知识的职责，前者担任文教和校长，后者则成为学校巫术师范。与此同时，他们在七年间，也是巴卡党的领袖，并且一直很期望哈尔米崛起。

艾聂亚迪斯以首席的身份从士官学校毕业，军事和魔法方面都拥有优秀的才能，在哈尔米觉醒后，也作为参谋活跃在队伍中。

而莫诺马克作为一名强壮的老兵，曾以一根长枪打遍天下。即便步入老年，逐渐开始投入对下一代的人的教育，但头发花白依然以健壮的体魄活跃在战场第一线。在一次作战中，他为了不扔下其他留在タルテトス被怪兽围攻的老兵，他毅然只身前去助阵，即便那是一场必败的战斗。为了作为士兵的尊严，为了希斯巴尼亚的明天，他手握长枪战斗到了最后一刻，那坚不可摧的意志和崇高的气节得到了タルテトス都市的意志、以及前来援助的古龙族的认可。









库蕾特
KLEITO
CV：矢作纱友里

作为古代龙族的少女，库蕾特拥有渊博的知识和强大的魔力，作为タルテトス都市管理者的能力也十分优秀。一般龙族由于生活了漫长的岁月，而且力量太过强大，为了不给人类世界带来太大影响，而不会主动干涉人类的社会，所以她虽然平时喜欢开玩笑，但内心波动较小，总的来说是一个悠闲自得的人。

故事中，当她看到我方老兵为了保卫自己的家园和战士们的归所，抱着必死的信念与攻打タルテトス展开战斗，她平静的内心也被这些尊贵的灵魂所感染，借由タルテトス的力量化为世界上最高贵的种族——黄金龙投入了战斗。



桑鲁
SAUL
CV：三上哲

阿尔蒂奥
ARTIO
CV：内田真礼

桑鲁曾经是西北边境地区蛮族的百队之长，是最优秀的战士之一。他曾经为了解决部族之间的矛盾而在战场上奔走，战斗中享受战斗的乐趣，但从不对非战斗员出手，也不攻击没有战意的人，这种纯粹的战士的形象为他引得了声望。后来他加入了帝国军队，在入伍的当天随队前往某个村落镇压反叛时，他亲眼见到被士兵摧毁的村子和大量被残杀的村民。在这样的惨状面前，他第一次认识到战争的残酷，并从此致力于防止帝国与蛮族之间的战争。经过多年的努力，总算在自己管辖的区域创造除了一个帝国人和蛮族能够和平交流的环境，却因为帝国默许的奴隶商人的猖獗活动，情况一再恶化，起初，他为了保护自己辛辛苦苦得到的成果而纵容了奴隶商人，而让他清醒过来的，正是哈尔米等人，以及多年以来一直给予他最大支持的，某部族族长的女儿，阿尔蒂奥。

而阿尔蒂奥正是在数年前桑鲁从那场屠杀中救出来的蛮族少女。起初仇恨着帝国军人的她，也渐渐被桑鲁的决心和行动所感化，不知不觉中，桑鲁已经转变成了她最信赖的搭档。

帝国军的将领

雷利乌斯
LAELIUSS
CV：西田雅一

伊萨贝尔
IZEBEL
CV：斋藤千和



理性派的艾米利亚是一个纯粹的研究者和官员，优秀的她早在七八年前就已经在帝国内有所成就。在帝国担任官员时，即便是不义之事，她也会带着“拿人钱财替人消灾”的态度去做。但是她无法允许在神圣教团的控制下帝国开始独占技术和知识的现实，而就在这个时候，她遇见了为了民众的生活而四处寻求方法的哈尔米，那么她的倒戈也是理所当然。

而来到希斯巴尼亚军后，她便成为哈尔米实施“黄金黎明计划”最得力的助手。



最初登场之时，伊萨贝尔那狂妄、残忍、目中无人的言行，为我们带来女魔头一般的印象。但由于她一而再再而三的看破哈尔米的作战，又不禁让人猜测她背后是不是有些什么。而当一切真相大白，她向着哈尔米流出那个充满慈爱和满足的笑容，或许没有人不会为之而震撼。毕竟这次之前，她都伪装得太过完美，连同样习惯伪装着的哈尔米都没有察觉，当然也更因为她对哈尔米父子俩的巨大付出。

尽管没人知道她在这七年间内心经受了怎样的煎熬，但她最终成功地见证了哈尔米的成长，将希望留给了明天。或许从某种意义上来说，伊萨贝尔的死，对任何人来说都是一个可以认可的结果。

在战斗中担任伊萨贝尔副官的雷利乌斯，起初只是一个在帝国愚民政策下培养出来的忠实下仆。伊萨贝拉看中他的正直和对骑士道和正义的信仰，便将他招致门下，让他参加与哈尔米的战斗，并一再引导他思考。雷利乌斯渐渐对帝国的所作所为产生怀疑，自己坚持的正义受到动摇。毫无疑问，雷利乌斯也是在伊萨贝尔引导下才真正成长起来，他对伊萨贝尔也充满了崇敬和憧憬，正因如此，他才会在伊萨贝尔死去之后，继承她的意志加入了与哈尔米追求王道的队伍。

文化考察 Cultural Study



在引言部分，笔者已经说道，『花冠之泪』这一系列都是充满欧洲风情的作品，这一方面是作品都是剑与魔法的欧式幻想为题材，另一方面则是每作的都将故事的发生地定在了古代欧洲。前作虽然并没有正式说明，但一看游戏中的地图我们便可知道，故事的舞台就是与大不列颠群岛，游戏中登场的两大地名，艾琳岛（Erin）和奥比宏岛（Albion）分别就是爱尔兰和大不列颠岛的一种旧称，作品故事内容也随处可见西欧神话的元素。那么本作呢?

首先，这一次叶子社似乎并不打算掩饰，而是在设定里就明确写道舞台就是以古代欧洲为原型，而更具体的方位，我们根据地图可以轻松得知，即包括范围包括伊比利亚半岛、亚平宁半岛及巴尔干半岛的南部和非洲北部的一部分。故事中几乎所有地名是现实中存在（或者是历史上曾经存在）的地点一一对应，故事中的各种背景设定也是与现实历史息息相关。

我先从希斯巴尼亚这个地名说起，这是伊比利亚半岛最古老的称呼，也是古罗马时期西班牙行省的名称。在故事中我们知道，居住在希斯巴尼亚的主人公一族人被称为迦南人，他们是在数百年前，从海洋南岸一个名叫卡鲁塔·哈塔修（Kart Hadasht）的都市而来。而这个 Kart Hadasht 正是古罗马时期罗马最大的敌国迦太基的腓尼基语写法，从地理位置上来看，这个位于游戏地图里地中海南岸的城市也与迦太基历史上的位置相符。在历史上，迦太基在公元前 122 年被古罗马征服。还有比较重要的就是神圣帝国的首都阿尔巴朗格（Alba Longa）在现实中则是古罗马文明的起源之地……说到这里已经比较明显，本作的故事实际上就是用围绕着古罗马与周边地区之间的关系为线索展开。





▲作中多次出现的巴卡家家徽来自现实中埃及神塔尼特（Ta-nit）的象征图案

再看看，故事中出现的各种神话元素，考察这方面的关键词便是“迦南人”。所谓迦南，在历史上是大致相当于今日以色列、西岸和加沙，加上临近的黎巴嫩和叙利亚的临海部分。迦南人的起源虽然有很多种说法，不过综合各种情报可以看出迦南人与同样起源与地中海东岸的腓尼基人重合度非常高。如果本作剧本作者将迦南人和腓尼基人当做同一存在，那么很多东西都能对应的上了。历史上迦太基是由腓

尼基人创建的，而游戏中是迦南人建造了卡鲁塔·哈塔修。在迦太基，人们主要信仰三个神明：从腓尼基传入的巴力神，Astarte 神，以原居民信奉的埃及神塔尼特（Ta-nit）。这些分别也就对应了游戏中巴力神族，女主角阿修塔尔特，以及最初以塔尔特姐姐身份登场的塔尼特女神。而作中与巴卡家定下血之契约的美刻尔（Melqart，即メルカルト），在现实中则是迦太基的守护神和英雄神。

作中的人物，人名和原型除了来自神话，也还有一些是历史上实际存在的人物。最主要的也就是主人公哈尔米。他的原型既是古迦太基将军、政治家，迦太基在西班牙的开拓者——哈米尔卡·巴卡，英文写法是 Hamilcar Barca，与我们的哈尔米一字不差。不过奇怪的是，历史上的哈米尔卡是巴卡家族第一代领袖，反倒是游戏中哈尔米的父亲哈斯德鲁巴，在现实里其实是哈米尔卡的女婿……

除了上面说到的这些，本作各处都藏着有趣的捏他，限于篇幅我们也不能一一列出，大家有兴趣不妨拿作中的人名和地名去查查迦南或腓尼基神话，说不定会有意外的收获哦。



谈完了各种方面，最后还是留一点空间整理一下对作品的评论。

总的来说，『花冠之泪 2』是一部让人很难下定论的作品。坦白的说，尽管前作塑造了一个宏达的世界观，剧情挖下了一个巨大的坑，



▲历史上的哈米尔卡·巴卡

但是却没有多少玩家会想到叶子社会在这个时候推出它的正统续作，而且还在访谈中指出『花冠之泪』系列在企划之初就预定是三部曲……这句话是真是假大家心理各有分量，笔者就不妄下断论了。总之，这款续作在经过很长时间的沉默之后还是来到我们前面。

从剧情上来说，尽管作品副标题很容易让人误会，但看了上文大家也该知道，本作主人公并不是前作主人公阿隆或是阿尔撒鲁的子孙，故事设定大约是在前作数年之后，阿隆和英雄



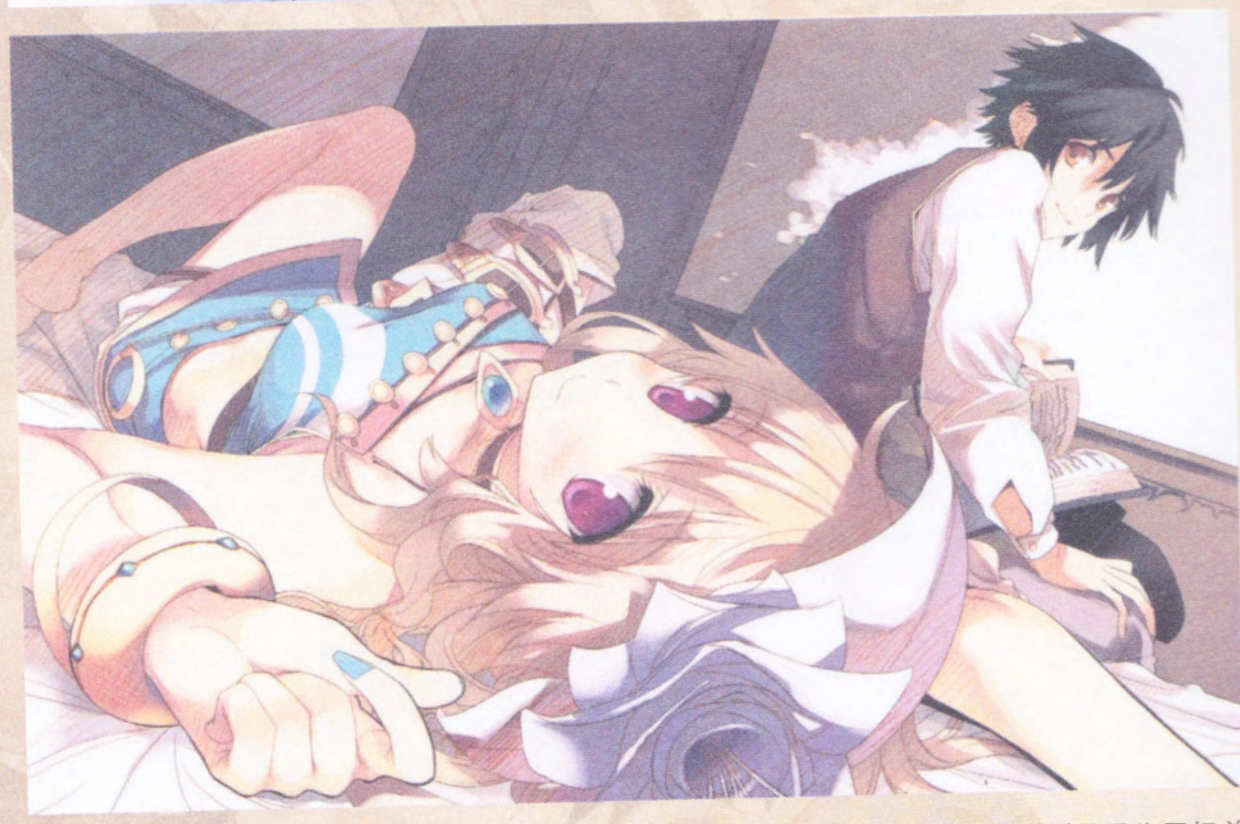
阿尔撒鲁成功从帝国独立，而帝国发生内部斗争终被神圣帝国取代。再加上舞台转移到南欧，可以说出了同一世界里这个大背景相同之外，其他方面譬如人物和剧情全都是重新设计的。

纵观剧情发展，不难发现本作的确保持了很传统而王道的发展：小村落起义 > 找到根据地 > 主人公成长 > 打倒中 BOSS> 遭遇难题 > 起义成功。叶子社的 SRPG 作品的故事大纲基本上都是如此，不过在各种细节和表现手法等等方面却有着明显差别。

首先，我们必须确定，与前作歌颂尊严的主题相对应，『花冠之泪 2』是一部讲述意志和希望的故事。作中人们反抗神圣帝国的统治，拒绝成为无知的人偶，体验的就是一种要用自己脚踏实地，用自己的行动决定未来的意志；而作中不管老年还是少年，他们在今天的绝望中，为明天辛勤耕耘的行为，无疑也是一种对希望的歌颂。

众所周知，前作是一个将男性角色当做看点，成功地塑造了一批高人气基佬的较为“怪异”的 GALGAME，而在本作，这种偏重则正好相反，主要笔墨都用在了女性角色身上。受到优待最明显的也就是女主角塔尔特。她是剧本的重心所在，整个故事可以说都是围绕着她而不是哈尔米发展的。制作者反复地通过各种事件在尽力展现她的努力，她的献身，她的哀伤，最终故事也以她的成果创造奇迹为收尾，整个过程为我们带来了一个高洁、虔诚又仿佛与自己等身大的少女形象。当然，花费笔墨最多的，不一定是最成功的角色，在本作中，有一个角色的光辉毫无悬念的超越包括塔尔特和哈尔米在内的所有人物，她就是故事前半就已经退场的伊萨贝尔。作为故事的第一个大高潮，配合着来自前作的歌曲『凯歌』，伊萨贝尔临终前的笑容震撼了无数人，可以说仅凭这么一部分，本作就可以获得极高的评价。







但令人遗憾的是，经过了这个高潮之后，玩家的期待被提升起来，在后来故事里却又没有再达到同样的高度。在后半部里，制作者还是准备了好几场高潮事件，但最终效果却并不理想，究其原因便是剧本对濒死情节玩弄过头，而没有像伊萨贝尔那样让她飒爽的离去。比如莫诺马克英勇战死的一幕配合演出的确很有感染力，可是不知为什么别人明明都给哈尔米托梦告别了，后来还是安排了一个“被龙族救活”的后续；哈尔米为摆脱诅咒而切腹，虽然能够体现人物性格，但安排在故事中却更像一个简单粗暴的过场……唯有结局处用塔尔特一直以来的努力成果创造奇迹的结局算是恰如其分的处理方式。

另外，了解前作的玩家们不会忘记故事高潮部分那强大的回忆杀，一股脑的方式将过去真相抛给玩家这种做法虽然简单粗暴，但的确也非常有效。而与之对应的是，在终章之前，本应迎来最大高潮的时候，我们也看到一段塔尔特与艾修摩的回忆，通过这段回忆我们的确对特尔特的形象有了进一步了解，但得到的震撼和感动却远不及前作。而这则是因为回忆总集杀这一招已经在伊萨贝尔的故事中使用过了……毕竟，圣斗士们都是不吃同样招数的（误），感染力大大下降也是在所难免。



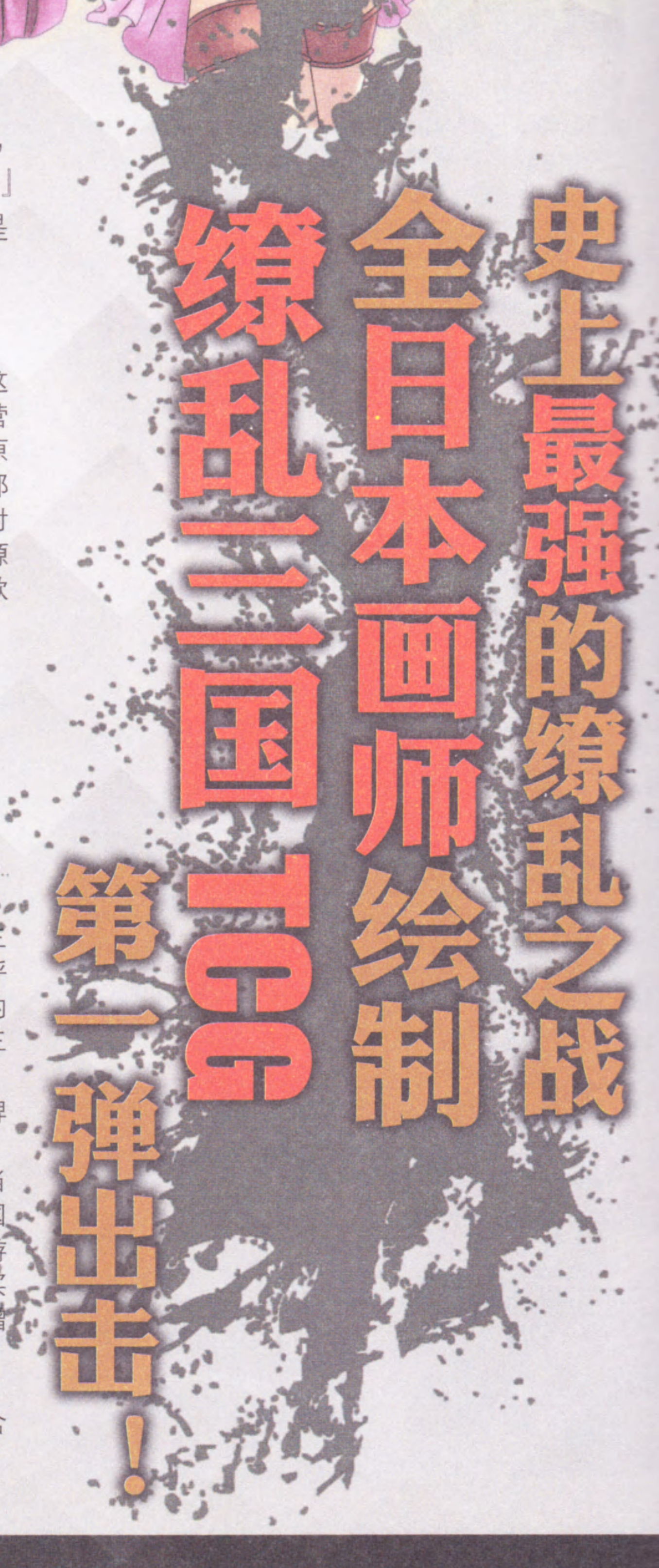
好了，来来回回说了这么多，对于这部叶子社投入了巨大精力的作品『花冠之泪 2』，尽管留有遗憾，但总的来说还是一部可圈可点的作品，不但充满魅力的人物和深刻的主题都值得我们回味。而至于 SRPG 的战斗部分，笔者在这里就只说一点，如果想要尝试本作又对 SLG 苦手的话，请务必一开始就选择 Very Easy 模式，不作死就不会死……

如果叶子社没有骗人，那么该系列在将来至少还会有一部续作登场，我们就等着看看这个大坑怎样才能填得起来吧。▲

三国杀对战卡

姊妹篇

缭乱三国 TRADING CARD GAME TCG



喜欢集换式卡牌游戏（Trading Cards Game，简称 TCG）的玩家一定会感到幸福，因为在今年年底，将会有一大波 TCG 游戏密集袭来。除了大人气『三国杀对战卡』第三弹『霸者之道』之外，还有一款崭新的 TCG 游戏将会来到我们面前，这就是我们今天要介绍的『三国杀对战卡』的姊妹篇——『缭乱三国 TCG』！

1 缭乱缤纷！战斗一触即发！

中日合作！
精心打造的双人对战集换式卡牌游戏！

看到“缭乱三国”这个名字，恐怕大家都会问，这是一款以三国为背景的集换式卡牌游戏（TCG）吧？没错，『缭乱三国 TCG』依然是以大人气的三国时代为背景的卡牌游戏，但它的原型却不是桌游，而是来自日本排行前列的热门手机游戏『缭乱三国演义』。

现在，这款手机游戏经过了日本运营方的授权，被正式改编为实体卡牌游戏了！经过设计师的精心设计，『缭乱三国 TCG』被改编成了一款精彩的双人对战集换式卡牌游戏（TCG），游戏中依然有着玩家熟悉的魏、蜀、吴和他国四大阵营势力，完美地还原了三国的战斗场景。玩家可以根据自己的喜好组建武将军团相互对战，直至获得胜利！

2 精心绘制！全日本画师原作！

全日式画风！
绝对让你爱不释手的原画卡牌！

如果玩家玩过『缭乱三国演义』这款手机游戏的话，一定会对里面丰富多彩的人物形象留下深刻的印象。因为，这些形象全都是由日本知名画师绘制的。其中，除了大家熟悉的那些传统武将之外，还有特别绘制萌娘版武将，也就是说，男武将们可能在某种条件摇身一变，以可爱的萌妹子形象出现在大家面前喔！而这些，都将在卡牌中得到完美展现！获得了运营方完全授权的『缭乱三国 TCG』，将会以原汁原味的日式画风出现在广大玩家面前，即便是那些令人充满幻想的萌娘版武将，也会在适当时候出现。各式各样有趣又漂亮的卡牌，都会源源不断地展现在大家面前，必然能让有收集欲望的玩家痛快地跳坑！

3 快速上手！精心打造预组包！

四大预组包！
让你瞬间上手成为缭乱三国高手！

作为『三国杀对战卡』的姊妹篇，『缭乱三国 TCG』当然也会让所有玩家痛快对战，大呼过瘾，但它和『三国杀对战卡』也有着显著的区别。第一眼看过去最明显的，就是『缭乱三国 TCG』有魏、蜀、吴和他国四势力预组包！每个预组包都是已经按势力组好 41 张卡牌的牌组，即便是从来没有接触过游戏的新手玩家，拿起预组包就可以直接开始和朋友对战！当然，除了这面向新手的预组包之外，『缭乱三国 TCG』中还有更多强力的补充包，想要成为游戏中百战百胜的高手？那就需要玩家自己购买补充包，获得其中的强力武将之后，来改进增强自己的牌组了！

（预组包定价 25 元 / 包，内含 41 张卡牌，分魏、蜀、吴、他四种，补充包 5 元 / 包，内含 7 张卡牌）



4 特别赠送！绝对独家的赠品

全日式画风！
绝对让你爱不释手的原画卡牌！

既然是『三国杀对战卡』的姊妹篇，怎么会没有对战卡的特别赠品呢？根据官方透露的消息，『缭乱三国 TCG』在发售的时候，将在预组包中附赠『三国杀对战卡』特殊 PR 闪卡——PR【黄巾雷使】和 PR【孙尚香】！具体安排为：魏势力和蜀势力预组包附赠 PR【黄巾雷使】；而吴势力和他国势力则附赠 PR【孙尚香】！对这两张 PR 卡感兴趣的朋友，到时候一定要入手哦！

5 缭乱三国 TCG 是？？

『缭乱三国 TCG』是一款以三国故事为题材的双人对战类集换式卡牌游戏（TCG）。游戏完美地还原了三国的战斗场景。玩家可以根据各自的喜好组建自己的武将军团来摧毁敌人，并获得胜利。

6 缭乱三国 TCG 产品有?

『缭乱三国 TCG』将在 2013 年 12 月 25 日圣诞节上市。

第一弹将分为预组包和补充包两种。

7 预组包

新手玩家最佳选择！



分魏、蜀、吴、他四种，每种预组包按势力已经组配好 41 张卡牌，其中主将牌 1 张，武将牌 40 张，玩家可以直接使用预组包开始游戏。

※ 每个势力的预组包中包含四张该势力独有预组包武将（其中一张为主将）






※ 预组包售价为 25 元 / 包，包含 1 张主将牌闪卡，40 张武将牌

※ 魏、蜀预组包将附赠『三国杀对战卡』PR006【黄巾雷使】

吴、他国势力则附赠『三国杀对战卡』PR007【孙尚香】





8 补充包

加强牌组玩家必入！



补充包不分势力，每包包含 7 张卡牌，其中 1 ☆卡三张、2 ☆卡两张、3 ☆一张、4 ☆或 5 ☆卡一张（有可能为特殊卡牌）。玩家可以通过购买补充包，抽取其中武将来加强自己的牌组。

※ 补充包售价为 5 元 / 包，包含 7 张卡牌



在本期杂志中，我们还特别附赠了『缭乱三国 TCG』的规则书和魏势力和蜀势力的预组包试玩版。对这款游戏有兴趣的玩家，可以动手亲自尝试一下哦！



2014年2月舰娘来袭
舰队Collection Only Event
舰娘同人祭in魔都
提督招募中
活动时间：2014年2月22日 周六
活动地点：上海市杨浦区国顺东路800号 西一楼
官方微博：http://www.weibo.com/modudoujin
活动网站：http://modudoujin.com
天窗页面：http://doujin.bgm.tv/event/1200
联系邮箱：modudoujin@gmail.com
报名截止：直参截止 2014年2月16日
寄卖截止 2014年2月2日
宣传图插画：兔子猫NEKO 主办：【舰娘同人祭 in魔都】筹备组委会



《幻想战线》
东方project"战"主题合同插画本
绘师阵
Archlich DomotoLain Favilia LLC MadYY
MIA RAN HUG Sola7764 NEKO VIMA
DanteWontDie TID MKIIIIIX风力懒
蠢哦 谜肘 凉汤圆 竜崎いち 哔叽
碳氟化钾 木子SYOKO 铁乌鸦
海猫络合物 圈外 玥夜
全彩60P
既刊
原创铠甲少女设定本
《代号：女武神》
上海CP13首发
CODE VALKYRJA
新刊
绘师阵
Cotta Evan扬 Geister Madyy MKIIIII
Mzt Ran Saberiii Skade Soul Sola7764
TID 卑しい人间 叉鸡饭 风力懒 废铁 根号
海猫络合物凰皇 究金 龙崎いち 木子翔
木shiyo 铁乌鸦 夏季 稀唆
CAUTION!!!
通贩地址：xijianhedan.taobao.com
隙间核弹
微博地址：weibo.com/u/2027913933
东方GUNDAM化计划
36P全彩同人志
上海CP13首发
Illustrator: Nanaya777
幻想乡机动兵器操作指南
新刊
FA-010-A GP02A AMX-011 AMX-004G MBF-P02
風 空 慧 紫 妖
東方臆聞録
新刊
东方project主题明信片
上海CP13首发
Illustrator:Saru
奉納


LIGHT
ROOM
TID 初音ミク個人本《LIGHTROOM》
規格： 320*250mm 横開 32P
（比A4大一點 所有圖不跨P（¯﹁¯）
内容： 全是MIKU各種MIKU
（這次真的是小清新啦+滿滿的愛…嘔）
語言： 中日雙語 （每張圖都有小故事喔）
暫定套裝： 本子*1 海報*2 明信片*5 紙袋*1（可單）
價格： 35–55
Guest：Pen 油漆娘 Catcan
微博：http://weibo.com/tidsean
12月底C85首發，天朝1月ADSL或上海CC
出品：TID’s Lab
特別感謝：初心社



通贩二维码



Catmoon社出品，详细关注:

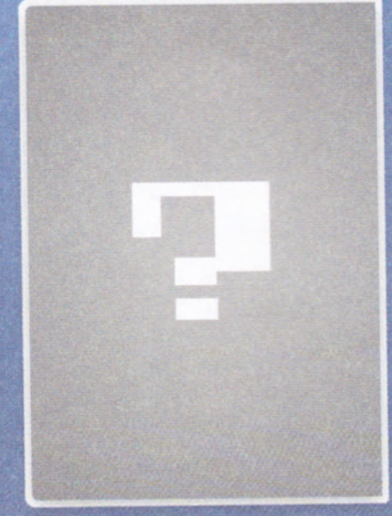
天窗地址:

http://doujin.bgm.tv/subject/17247

微博地址:

http://weibo.com/1819804410

文件夹





规格：A4　页数：42P彩图+漫画

主催

七夜马鹿\幻月式

封绘

曾我诚

画师

包包\阿菲莉亚\凉汤圆\mmm\椰子\红豆粽子

幻月式\拾\圈外\尼库\Werkbau\力丸

书签





官方建议零售价
全日本画师绘制
25.00元/盒
第一弹全卡牌共112种
缭乱三国
TRADING CARD GAME
TCG
武将大战
~三国杀对战卡姊妹篇~
百余名!
三国武将登场!
本格派!
TCG大战!
随吴、他预组包附赠三国杀对战卡PR【孙尚香】
随魏、蜀预组包附赠三国杀对战卡PR【黄巾雷使】
缭乱三国TCG预组包&第一弹华丽出击!



蓄势已久的GALGAME特辑！

新作信息与感评，热门大作与冷门佳作导读，GALGAME文化深入研究

主推几大专题！

一代GAL神机PSP即将入土，你落下多少好游戏?
PSP不可错过的改编GALGAME总结

女装少年？过时了！才不缺那种泛泛而谈！
从『近月少女的礼仪』说起的装潜入专题！你还把持得住吗?

跨度数年优秀系列与全新篇章
『晓之护卫』回顾与新作『Reminscence』解读

阿宅们今天也在说日语吗?
纠正GALGAME学日语的N大误区！

觉得中国市场难混的我，只好到日本寻求出路
国人GALGAME制作者的商业作品经验谈

新作点评＆解读，改编动画扫雷，GALGAME相关文化研究……还有更多特色栏目等待亮相！

《空之境界》全画集——【伽蓝画卷】

he Garden of sinners

精选收录《空之境界》诞生15年间武内崇所有原画、杂志宣传、电影海报、优秀同人
"高精细 × 全彩印刷"

《空之境界》粉丝不可多得的收藏精品

2013年12月，全国上市
定价：49.8元



从Web连载时期开始直到现在为止
『空之境界』诞生**15年间**
武内崇所有原画全部收录
"高精细×全彩印刷"
继『伽蓝幻梦』之后
『空之境界』粉丝不可多得的**收藏精品**


二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2013 ジュウニガツ.62
二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
封底故事
『幻想战线』
光盘
定价25
非卖品